2'99€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | GB COLOR

HOBBY PRESS



Nintendo Acción

¡GRATIS! Póster doble gigante con FICHAS DE 100 POKéMON + MAPAS DE HOENN

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance

LAS ÚLTIMAS NOVEDADES PARA GC Y GBA, A EXAMEN
POKéMON CHANNEL
METAL GEAR TS
DRAGON BALL 3

¡¡ENTÉRATE DE TODOS SUS SECRETOS!!

POKéMON COLOSSEUM

¡¡Prepárate para sentir el verdadero poder de Pokémon en tu GameCube!!

GUÍAS COMPLETAS
MARIO KART DD!!
ZELDA EDICIÓN COLECCIONISTA

Nº 137 ABRIL 2004
00137
8 424094 810024

¡AVANZAMOS LOS PRÓXIMOS ÉXITOS DE GC Y GBA!

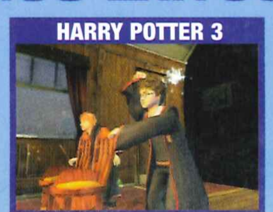
SPLINTER CELL 2



ZELDA FOUR SWORDS



HARRY POTTER 3



SONIC ADVANCE 3





PLANTA CARA AL DESAFÍO...

GAME BOY ADVANCE SP



Toda leyenda tiene sus raices...
Hace mucho tiempo la Diosa del Mana se transformó en un árbol sagrado, para proteger su tierra y a sus habitantes. Pero ahora las fuerzas del mal intentan hacerse con sus poderes místicos. Sólo un gladiador y su misteriosa compañera tienen la clave del destino del Árbol del Mana. Planta cara al desafío con...

SWORD OF MANA
Sólo para Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.es

SUMARIO Nº 137 | ABRIL 2004

PORTADA

Te contamos todo lo que debes saber sobre el nuevo **POKéMON COLOSSEUM**

Entérate de todos los detalles del juego más esperado de GameCube en un reportaje que te dejará flipando.

PÁGINA 12

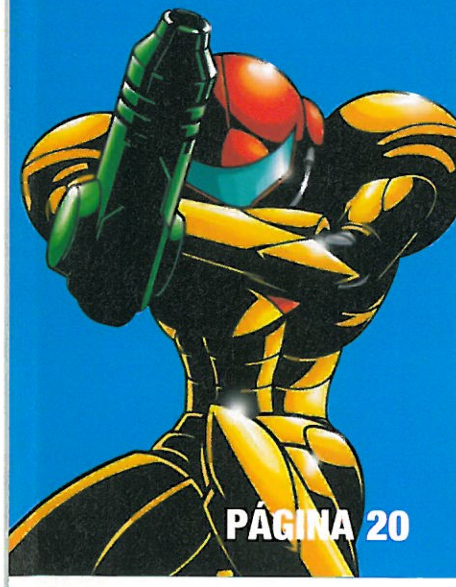
CONCURSO GBA SP GIRLS ED. pág. 35

POSTER DOBLE RUBÍ ZAFIRO pág. 43

PREVIEW

Descubrimos las nuevas andanzas de **SAMUS ARAN**

Así es «METROID ZERO MISSSION» para GB Advance.



PÁGINA 20

GUÍA

Cómo arrasar en **MARIO KART DOUBLE DASH!!**

Guía completa con todos los atajos de cada circuito y estrategias ganadoras.



PÁGINA 58

AVANCES

Así son los nuevos **HARRY POTTER, SHREK 2 Y ZELDA FOUR SWORDS**

Mira antes que nadie los juegazos que van a arrasar en GameCube.

PÁGINA 84

CONCURSO FINAL FANTASY pág. 56

NOVEDADES

Habrá un antes y un después de **METAL GEAR THE TWIN SNAKES**

Nuestros expertos puntúan el juego del que todo el mundo está pendiente.

PÁGINA 28

CÓDIGO P.E.G.I. DE CLASIFICACIÓN













MIEDO

Sonic vuelve a GBA con una nueva y revolucionaria aventura

EL MEJOR SONIC LLEGA ESTE VERANO A TU GBA

La tercera está ya en camino. THQ lanzará el nuevo Sonic en junio, pero nosotros ya hemos echado un vistazo y ¡guau, qué velocidad supersónica!

Del nuevo Sonic se dice que será **el más rápido y también el más chulo.** Nosotros añadimos "el más innovador", y lo explicamos. **Jugaremos la aventura en compañía,** con un segundo héroe que nos proporcionará diferentes poderes. Según el compañero que elijamos, tendremos ataques y habilidades que nos permitirán alcanzar distintas zonas secretas. La plantilla se compone de **Sonic, Tails, Knuckles, Cream y Amy.** Al elegir el personaje principal entrará en juego el secundario. Si nos decantamos por Sonic como compañero, gozaremos de mayor velocidad; con Tails, nuestro salto será mucho más potente; Knuckles nos dará mayor poder de ataque; con Amy tendremos el ataque del martillo Piko Piko; y con Cream el ataque dirigido. Del compañero también dependerán qué capítulos vamos a jugar. Sí, pues aunque habrá **siete grandes stages,** la ruta dependerá de nuestras habilidades y de las diferentes zonas que podamos alcanzar. El caso es volver a recuperar siete esmeraldas del caos para evitar que Eggman se salga de nuevo con la suya. Y eso que esta vez promete ponerlo difícil. Sus mejores robots están entrenando duro para fastidiarnos el objetivo, y además los grafistas de Sega han diseñado **escenarios geniales que seguro que nos van a distraer.** Sobre todo a la velocidad que vamos a movernos.

Para completar la jugada tendremos niveles de bonus de lo más divertido, peleas con jefes finales que nos harán sufrir, niveles de minijuegos para reír otra vez, y un multijugador para cuatro que va a causar sensación.

¿Cuándo decís que sale? **Ah, ¿en junio?** Bueno, eso está a la vuelta de la esquina. ¡Paciencia!



El mejor. *El nuevo Sonic de GBA será el más rápido, innovador y vistoso Sonic que hayamos jugado. Los fans del puercoespín azul van a flipar cuando lo conecten a sus GB.*

CRASH Y SPYRO UNEN FUERZAS EN TU GAME BOY

Protagonizarán dos aventuras de idéntico desarrollo, y conectables.

Crash Bandicoot y Spyro the Dragon, dos de los personajes más queridos del panorama consolero, **compartirán aventuras en sus nuevos cartuchos.** Los chavales de Vicarious Visions (también papás de «Tony Hawk») han ideado una nueva forma de conexión entre GBA que va a permitir a **Spyro y Crash luchar codo con codo contra los malvados Dr. Neo y Ripto.** Cada juego lo protagonizará su héroe, y de hecho se podrá jugar de forma independiente, pero si los conectamos, accederemos a cositas extra, secretos y podremos intercambiar cromos. Seguro que entre ambos salvan el universo.

DALE CAÑA A LA NAVE, CHAVAL

«F-Zero: Falcon Legend» se estrenará muy pronto en tu Game Boy Advance.

Si vértigo y adrenalina son tus palabras favoritas, entonces no deberías salir de casa sin saber que está a punto de llegar a GBA una nueva entrega de «F-Zero». En ella, además de un buen repaso gráfico, con innovadores efectos de luz incluidos, encontrarás un nuevo modo historia para flipar. Contendrá **cinco historias con 8 misiones diferentes** que sacarán a relucir lo mejor de cada piloto, secuencias cinemáticas incluidas. En el modo torneo pondrá en juego hasta **30 naves en carrera** para que demuestres que eres el mejor fan de la serie. Seguro que les das caña a todos.



La nueva entrega de «F-Zero» para GBA será aún más veloz y tendrá un aspecto más guay.



En el modo historia, competiremos en diferentes planetas con nuestra nave.

Sonic, el héroe incombustible. *¡¡Vaya como viene pegando el puercoespín azul!! Con cada nuevo juego, Sonic hace crecer la fama bien ganada de héroe carismático que tiene. Esta vez promete más velocidad y acción que nunca, y además se ha inventado un sistema de juego de lo más atractivo.*

Suena guay. *Entre las cosas más destacables de «Sonic 3» tendremos apasionantes niveles de bonus, minijuegos, combates con jefes finales y un multi que va a romper.*

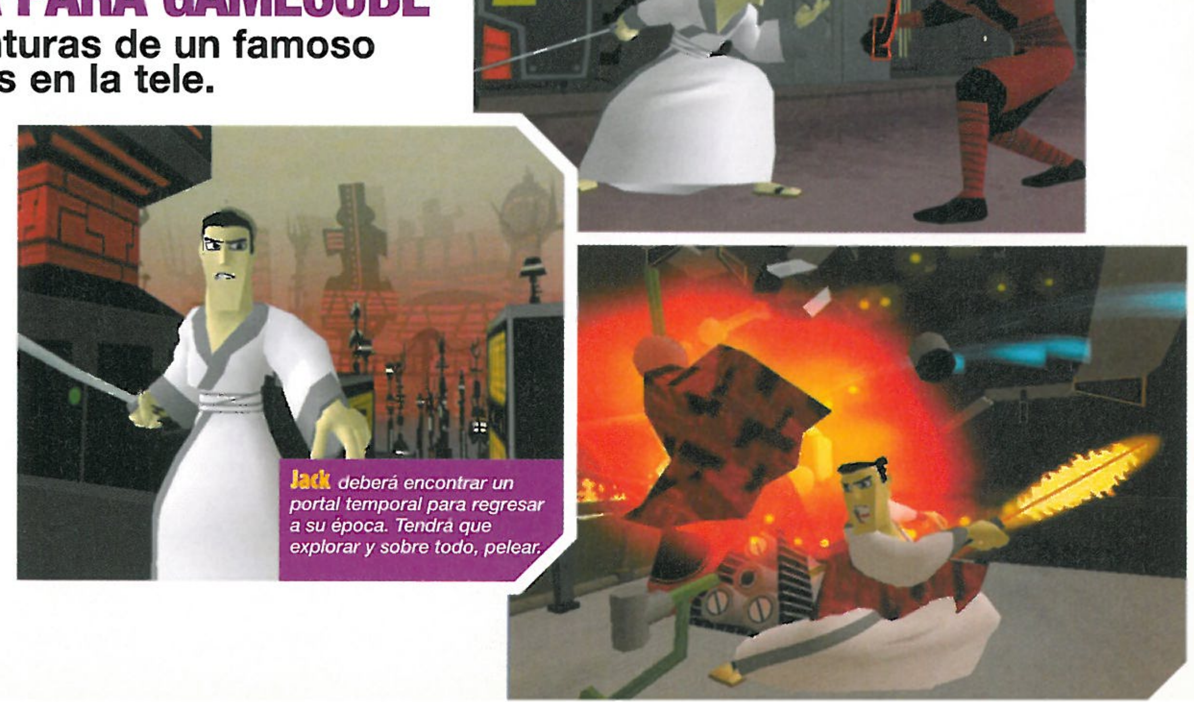
Un gran viaje. *El juego estará estructurado en 7 fases, pero iremos por diferentes rutas en función del personaje secundario que hayamos elegido.*

Elige bien. *Según el "compañero" que elijamos, nuestro protagonista disfrutará de diferentes habilidades o poderes. Por ejemplo, si vamos con Knuckles, seremos más poderosos.*

«SAMURAI JACK» SERÁ EL PRÓXIMO BOMBAZO DE SEGA PARA GAMECUBE

Está basado en las aventuras de un famoso héroe que rompe moldes en la tele.

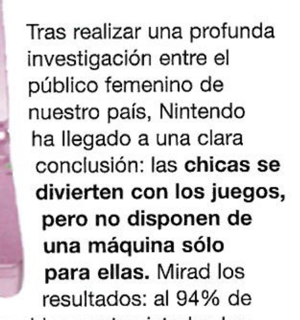
Valiente, ágil con la espada, algo chulillo pero siempre resolutivo. Así es Samurai Jack, el nuevo héroe que se va a colar en GameCube después de arrasar en la serie de televisión que emite **Cartoon Network.** Con el mismo aspecto le veréis en vuestra consola, gracias a los gráficos cel shading, y siguiendo un guión similar. Jack ha sido "desterrado" al futuro por su gran enemigo Aku, y ahora debe localizar un portal para regresar a su tiempo y salvar el mundo. En **24 niveles** deberemos explorar, resolver puzzles, pero sobre todo armarnos de buenos combos y probar a fondo el arsenal de samurai. Lo que se llama una **aventura de acción.** Los desarrolladores han trabajado codo con codo con los creadores de la serie para que todo encaje a la perfección. Viniendo de Sega, ni lo dudamos. Pronto, aquí.



Jack *deberá encontrar un portal temporal para regresar a su época. Tendrá que explorar y sobre todo, pelear.*

¡LLEGA GAME BOY ADVANCE SP GIRLS EDITION!

Nintendo España lanzará el 1 abril una edición muy especial de su GBA. Por dentro no cambia nada, pero por fuera, ya veis, es ¡ROSA METÁLICO!



Tras realizar una profunda investigación entre el público femenino de nuestro país, Nintendo ha llegado a una clara conclusión: las **chicas se divierten con los juegos, pero no disponen de una máquina sólo para ellas.** Mirad los resultados: al 94% de las chicas entrevistadas les gustan los juegos, mientras que el 91% está encantada con el catálogo de juegos de GBA. A la vista de esto, **Nintendo España va a apostar con mucha fuerza por una nueva edición de su exitosa GB Advance SP.** Bueno, en realidad sólo va a cambiar el color, porque la **Girls Edition es igual que el resto de GBA SP pero en rosa.** Rosa metálico para ser exactos. ¿Qué pasa, no os mola el colorcito? Pues decidle a vuestra hermana que pase, que seguro que a ella le interesa saber que la **GBA SP Girls Edition es la portátil más avanzada,** con pantalla iluminada frontalmente, batería de litio con duración de 10 a 18 horas y un catálogo de más de 500 juegos disponibles (sí, bueno, nada que no supieras tú). En fin, que le pases la noticia a toda las chicas que conozcas, porque el **1 de abril GBA SP Girls Edition sale a la venta en España.**





¿QUE SI HABRÁ JUEGOS SÓLO PARA CHICAS?

Pues verás, en el estudio que ha hecho Nintendo España, el 71% de las entrevistadas cree que los juegos son unisex, o sea para todos. De modo que no hay intención de hacer juegos sólo para ellas, entre otras cosas además porque la oferta ahora mismo es variadísima. Si le quieres regalar un juego a tu hermana con la nueva GBA SP seguro que quedas igual de bien si eliges el nuevo «Lizzy McGuire», de THQ, o si te decantas por «Zelda», «Super Mario 4» o «Hamtaro Rompecorazones».

¡CONSIGUE UNA DE LAS 3 GAME BOY ADVANCE SP GIRLS EDITION QUE SORTEAMOS EN LA PÁGINA 11!

MEGA, VAMOS A POR LA CUARTA

El próximo Megaman de GBA tendrá dos versiones: Red Sun y Blue Moon.

Junto a «Killer 7» y «Resident Evil 4», Capcom acaba de presentar en Las Vegas «Megaman Battle Network 4» para GBA, del que se han anunciado dos versiones. En ambas tendremos **enemigos diferentes, y distintos chips, pero si las conectamos** podremos compartir los chips e incluso retarnos a unos duelos. ¿Que cómo será la acción? Pues si ya conocéis las anteriores entregas, **ésta ofrecerá más torneos y batallas,** con la idea de que el juego casi se eternice. Ya sabéis que controlamos a Lan en el mundo real, y a Megaman.exe en el ciberespacio, y que el **objetivo es acabar con los virus que asolan la red.** Como novedades, Mega podrá usar el "Soul Unison", que le permitirá "absorber" el alma de sus rivales y utilizar sus habilidades; y por otro lado estará el "Dark Soul", que nos ayudará en los momentos complicados, pero a costa de perder "alma". Suena chulo. En fin, lo tendremos en otoño, así que de momento flipad con las pantallas.



El juego nos permitirá configurar las diferentes habilidades de megaman en un mapa de memoria.



Los torneos contra ciberenemigos serán la parte central del juego; los combates serán ilimitados.

EA YA TIENE A PUNTO EL JUEGO DE LA EUROCOPA

Está en desarrollo en las oficinas de Canadá y llegará en verano.

Claro que llegará en verano, coincidiendo con la Eurocopa que se celebrará en Portugal, y a la que nos ganamos nuestra invitación. EA Sports ha mostrado las primeras imágenes del juego y nos ha contado algunos detalles interesantes, de esos de poner los dientes largos. Por ejemplo podemos contaros que habrá **51 selecciones nacionales,** y que el equipo de Canadá que lo está diseñando ha ideado un **sistema de "moral dinámica"** que afectará a la autoestima de los jugadores. Bueno, os contaremos más cosas en los próximos meses, porque esto promete ¿eh?



Zidane será una de las estrellas invitadas al torneo, junto a otros galácticos que formarán el plantel de 51 selecciones participantes en el juego.

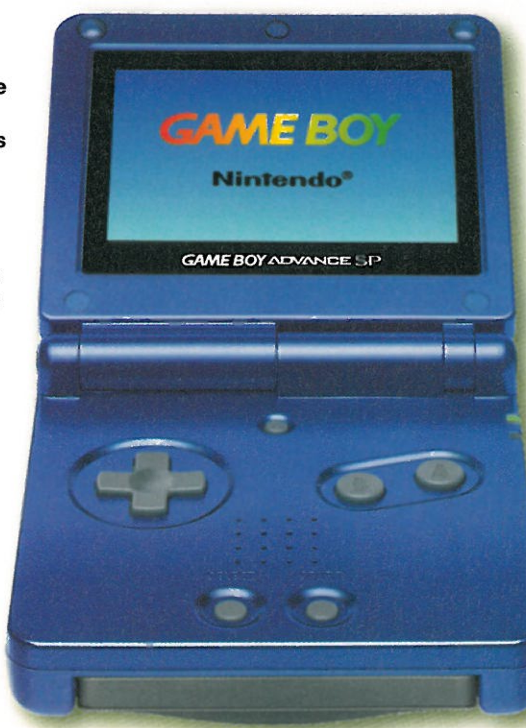
¡Última hora! Iwata dice que NINTENDO DS tendrá conectividad sin cables

En una entrevista para un medio japonés, el presidente de Nintendo ha confirmado que DS tendrá funciones de conectividad sin cables, lo que ampliará las posibilidades de juego tanto para un usuario como para multijugador. Ya sabéis, se descubrirá en el E3 de mayo.

¡¡GAME BOY ARRASA EN USA!!

Nintendo América celebra haber superado la cifra de 20 millones de GBA vendidas.

¡¡¡Pero qué fuerte, chicos!! Nintendo América **acaba de anunciar a bombo y platillo que han vendido 20 millones de Game Boy Advance en Estados Unidos.** En menos de tres años (la consola salió a la venta en junio de 2001), Game Boy se ha revelado como un auténtico éxito de ventas, muy por encima de sus dos predecesoras, Game Boy y GB Color. El mejor año para GBA fue 2003, con una venta de 8.3 millones de consolas, pero el empujón más fuerte ha sido con la llegada de la nueva SP. Y no va a parar ahí la cosa. La llegada de los nuevos «Pokémon Rojo y Azul» pondrá de nuevo la maquinaria a funcionar. Sin ir más lejos en Japón ya se ha notado este tirón (mirad nuestro Nintendata). Así que, felicidades Nintendo.



GANADORES DE NUESTROS CONCURSOS, ¡QUÉ SUERTE!

CONCURSO MARIO & LUIGI

GBA SP firmada por Miyamoto + todos los juegos de Mario en GBA

David Arranz Solic .... Madrid

Mario & Luigi (GBA)

Ignacio de Gracia Cortés .... Alicante
Adrián Flores Becerra .... Alicante
Jesús de Albornoz Alvarez .... Asturias
Iván Garrido Mosqueda .... Barcelona
Juan Lirio Villalgordo .... Barcelona
Cristian Porquer Martínez .... Barcelona
Rafael de la Torre Gálvez .... Bizkaia
Emilio Porcar Heredia .... Castellón
Fernando Gallego Romero .... Madrid
Javier Martínez Montilla .... Málaga
Manuel Alonso Crespo .... Pontevedra
Abel Martínez Domínguez .... Pontevedra
Diego Fernández Fernández .... Tarragona
Germa Barragán Irastorza .... Vizcaya
Roberto Bartolomé Bermúdez ... Zamora

CONCURSO BANJO KAZOOIE

Juego Banjo Kazooie (GBA) + figuras hinchables de los héroes

Antonio Castillo .... Badajoz
Abraham Martín Campillo .... Barcelona
Bernat Bofil Selles .... Barcelona
Amparo Romero Páez .... Cádiz
Toni Llorens Molina .... Castellón
Amadeo Pérez Grille .... La Coruña
Ana María De Blas Rubio .... Madrid
María José Crespo Chivo .... Madrid
Luis Ortega Martínez .... Madrid
Carlos García Vázquez .... Murcia
Eduardo J. García Fernández .... Pontevedra
Adrián Antonio García Pérez ..... Salamanca
Guillén Albiach Dueñas .... Valencia
Julen Regidor Ortíz .... Vizcaya
Jorge Pascual Lansac .... Zaragoza


KONAMI
¿SABES LO QUE TIENES QUE HACER PARA SER UN CAMPEÓN?
Tu entrenamiento para el Championship de Yu-Gi-Oh comienza éste 26 de Marzo
Yu-Gi-Oh!
World Championship Tournament 2004
Si lo que quieres es tener un duelo con lo mejor, consigue Yu-Gi-Oh World Championship Tournament 2004 para tu Game Boy Advance y prepárate para el gran Worldchampionship de éste verano. Más de 1.000 líneas nuevas de cartas para intercambiar. Combínalo con tres bloques diferentes y confróntala con más de 25 personajes de tu programa de TV.
www.konami-europe.com
GAME BOY ADVANCE
©1996 KAZUKI TAKAHASHI
NINTENDO AND GAME BOY ADVANCE ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
LICENSED BY
Nintendo

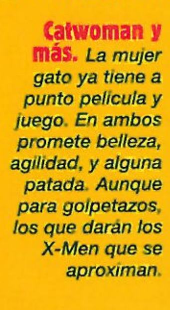
RODÉATE DE LOS MEJORES HÉROES EN TU GAMECUBE

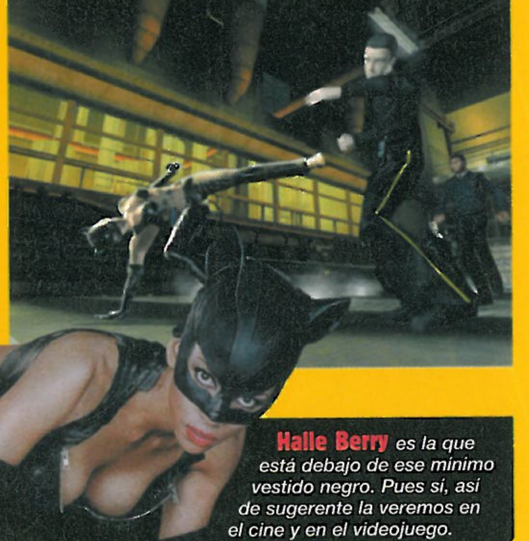
EA ficha a la MUJER GATO y a los superhéroes de la MARVEL.

Si está en el cine, está en tu consola. Ese parece ser el eslogan de EA, que no para de hacer fichajes para sus juegos. Los últimos en la lista: 'Catwoman' y los superhéroes de la Marvel en bloque.

'Catwoman' va a arrasar en cuanto Warner estrene la película este verano. La protagoniza una exhuberante **Halle Berry** que veremos tal cual en un juego que promete **convertirnos en felinos, con la agilidad, sentido e y finas habilidades de los gatos.**

El otro gran fichaje son los héroes de la Marvel, que protagonizarán una **nueva generación de juegos de lucha.** Además EA diseñará sus propios héroes, que pasarán de la pantalla a los comics. El primer juego podría ser **«Marvel vs EA»**, y su fecha estimada, 2005.





Catwoman y más. *La mujer gato ya tiene a punto película y juego. En ambos promete belleza, agilidad, y alguna patada. Aunque para golpetazos, los que darán los X-Men que se aproximan.*

Halle Berry *es la que está debajo de ese mínimo vestido negro. Pues sí, así de sugerente la veremos en el cine y en el videojuego.*

NINTENDATA

1.000.000

¡Es la cifra de Pokémon Rojo y Verde (Azul para nosotros) que se vendieron el primer fin de semana! Por supuesto hablamos de las tiendas japonesas. Además este dato hizo que las ventas de Game Boy Advance también superaran el millón de unidades vendidas en la primera semana del año.

93,3% de los programadores japoneses tienen grandes expectativas depositadas en la nueva Nintendo DS, según la revista Famitsu.

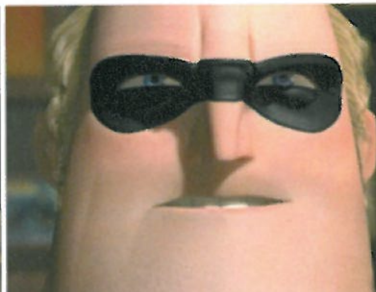
56,7% de las compañías de juegos japonesas están ahora trabajando en nuevo software para Nintendo DS (informa Famitsu).

LA NUEVA PELÍCULA DE PIXAR YA TIENE VERSIONES GC Y GBA

Se títula «The Incredibles» y llegará a los cines en noviembre de 2004... ¡casi nada!

Sí, sí, los creadores de 'Toy Story' o 'Buscando a Nemo' tienen nueva película entre manos, y nosotros nos hemos enterado de que también hay jueguecillo en ciernes. La peli se llamará 'The Incredibles' y va sobre unos **divertidos superhéroes que quieren vivir como una familia normal,** en la típica urbanización de chalets, pero se ven forzados a salvar el mundo. Esto se traducirá en un **juego de acción** que está diseñando THQ, en el que podremos controlar a cada miembro de esta peculiar familia. También habrá versión portátil, con una aventura en dos dimensiones y media que está haciendo Helix. ¿Fechas? Tranquilos que todavía queda, es para invierno de 2004.





Esta será la primera película de Pixar con personas como protagonistas. El sentido del humor (el tráiler que hemos visto es la monda) y la creatividad seguirán muy presentes.

VUELVEN LOS CLÁSICOS DE AVENTURAS CON «SABREWULF»

El nuevo título de Rare va a ser uno de los éxitos de este año en GB Advance.

La aldea Blackwyche está en apuros. Alguien ha robado el amuleto sagrado Sabre Wulf, liberando a la criatura más temible del universo. Y ahora todos se mueren de miedo. Así que han llamado a Sabreman, que ya sabe de qué va esto, para poner de nuevo las cosas en su sitio. Así es el argumento del nuevo juego de Rare para GBA, un atractivo **plataformas que combinará elementos de exploración, acción, aventura, puzzles...** ¡lo que se lleva! Para hacer su trabajo, Sabreman necesitará de unas criaturitas que le ayudarán a resolver los acertijos y evitar los peligros. Cada una tendrá una habilidad especial que deberemos aprovechar junto a los innumerables ítems que recogeremos por el camino. La **calidad gráfica y jugable** están garantizadas. Estos de Rare son unos monstruos. Lo podremos comprobar ya mismo, cuando salga el juego.





Habrá de todo en este plataformas: desde acción a minijuegos, fotografías, bonus, niveles ocultos...

CONCURSO

GAME BOY ADVANCE SP™
GIRLS EDITION

CONSIGUE LA GAME BOY MÁS FASHION RESPONDIENDO A ESTA PREGUNTA:

¿Cuándo sale a la venta la nueva Game Boy Advance SP Girls Edition?

a. 1 abril 2004

b. 14 agosto 2004

c. 30 febrero 2004

SORTEAMOS:



Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto al 7211** desde tu móvil poniendo la **palabra: naccion + (respuesta correcta) a, b ó c**

BASES DEL CONCURSO
Nº SMS : 7211
Empresa que organiza : Nintendo España, S.A.
Válido para todas las marcas y modelos de móviles
Promoción valida hasta el 31 de Mayo
Coste del mensaje : 0,60 euros + IVA
Los resultados serán publicados en la web de Nintendo




REPORTAJE
¡¡YA LO HEMOS JUGADO!!
ピカチュウ♂LV 57
106/106

El 13 de mayo tu GameCube va a sentir el verdadero poder de los Pokémon. Y tú, ahora mismo.

RUGE POKéMON COLOSSEUM

¡Se acabó la espera! Ya sabemos cómo será el nuevo «Pokémon Colosseum» y, aunque aún estamos temblando de la emoción, os vamos a contar con todo lujo de detalles por qué se ha convertido en el juego más esperado del momento.

¡Por fin ha ocurrido! El sueño que todos lo Pokemaníacos acumulábamos noche tras noche desde hace unos años está a punto de hacerse realidad: Nintendo tiene prácticamente listo el lanzamiento para nuestra GameCube de un RPG de Pokémon en tres dimensiones. Como lo oyes, «Pokémon Colosseum» **será el primer RPG Pokémon en 3D de la historia,** pero no sólo pasará a la idem por este motivo. Aún hay más. **«Pokémon Colosseum» incluirá un segundo modo de juego, un modo de batalla** que nos **recordará a las exitosas ediciones Stadium de la Nintendo 64, pero con unas mejoras tan espectaculares,** como las batallas dos contra dos, que hará que muchos penséis que el parecido es pura coincidencia. Y es que **realmente «Pokémon Colosseum» será dos juegos en uno.**

Como sabes que somos unos forofos Pokémon, y que nos encanta contarte todo lo que se mueve alrededor de estas criaturas, nos hemos hecho con el primer «Colosseum» que ha salido a la venta en Japón para desvelarte todos sus secretos y detalles. Aquí lo tienes todo. Lee, relee, disfrútalo.

Nuevas reglas para un nuevo mundo Pokémon

Detrás del desarrollo de «Pokémon Colosseum» está la compañía japonesa **Genius Sonority, una nueva compañía colaboradora de Nintendo,** que estamos seguros que va a dar mucho que hablar. Bueno, lo cierto es que muchos de los miembros del equipo Genius Sonority son gente veterana en esto de hacer videojuegos y alguno de ellos, como Akihiko Miura, el creador del juego, ha desarrollado

LO QUE DEBES SABER...

- **TIPO DE JUEGO:** Combate + RPG
- **DESARROLLADORES:** Genius Sonority (es su primer juego para GameCube, aunque parte del equipo ha trabajado en «Dragon Quest», un clásico del videojuego).
- **CONECTIVIDAD:** Este podría ser el juego para el que Nintendo ideó la conexión GC-GBA. Podrás transferir Pokémon desde las ediciones Rojo, Azul, Oro, Plata, Cristal, Rubí y Zafiro. O sea, desde cualquiera.
- **LANZAMIENTO:** 13 mayo de 2004
- **ADEMÁS SE COMENTA QUE...:**
  - Nintendo prepara una sorpresa de lujo con este juego. Aún no podemos decir nada, pero vais a flipar cuando lo sepáis.
  - En algún momento del juego va a ser posible capturar a un Pokémon Legendario que os va a sorprender... ¿quién será?

¿CUÁL ES EL ARGUMENTO DEL JUEGO?

EL OBJETIVO: SALVAR A LOS POKéMON OSCUROS

La aventura empecerá en un desierto como esos que salen en las pelis del oeste. Nuestro héroe, un entrenador Pokémon con el que os llevaréis de maravilla, ha decidido atacar el cuartel general de una banda de ladrones, cómplices del malvado Equipo Sombra. Su objetivo es hacerse con una máquina con la que rescatar a los Pokémon oscuros. Ayudado por Umbreon y Espeon conseguirá su objetivo y huirá a toda velocidad con la intención de cumplir una misión: salvar a todos los Pokémon oscuros del mundo. Pronto encontrará a una compañera, una chica que ha sido secuestrada por el Equipo Sombra a causa de los poderes psíquicos que posee. Con ellos es capaz de detectar a los Pokémon oscuros en cuanto os ve. Juntos emprenderán un viaje apasionante con la misión de acabar con los planes del Equipo Sombra de crear al Pokémon oscuro definitivo.

Los Pokémon oscuros son Pokémon que el Equipo Sombra ha alterado con ingeniería avanzada en su laboratorio secreto. Su única intención es convertirlos en siniestras máquinas de combate. Este gentuza del equipo Sombra tiene sometidas varias ciudades de Oore, y uno de tus objetivos es expulsarles antes de que llegues a su laboratorio para destruirlo.





Para rescatar a los Pokémon oscuros tendremos que hacerlos combatir hasta que estén purificados. Una vez sanos, recordarán sus movimientos de ataque y puntos de experiencia.

LOS NUEVOS HÉROES DE COLOSSEUM

Thomas, Seth y Wes serán los nombres que te darán a elegir al principio del modo RPG para el nuevo héroe. La chica que nos acompaña será Yuki, Anca o Rui. Pero bueno, fíjate más bien en el nuevo aspecto de los chavales, que es lo que de verdad rompe. Como ves, el diseño ha dado un gran salto desde Ash, con una línea más en plan manga y rasgos de expresión más marcados. El vestuario es sofisticado y atrevido, y ahora entran en juego "herramientas" más modernas, como la Snag machine, una máquina avanzada que nuestro héroe llevará en el brazo.



Como en cualquier RPG, en «Colosseum» también tendrás que hablar con todo el mundo y echar una mano cuando veas que están en apuros.

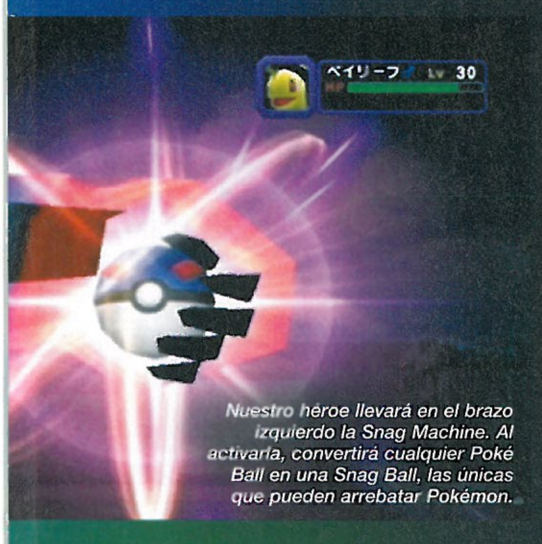
más títulos para Nintendo e incluso ha tenido una estrecha relación con el mundo Pokémon. De hecho él mismo afirmaba que **cuando comenzó el desarrollo de «Pokémon Colosseum», en su mente se cruzaron tres ideas.** La primera fue que las batallas dos contra dos deberían ser el modo fundamental del juego. Para ello se aseguró que este modo añadiera **más elementos de estrategia que las tradicionales batallas uno contra uno** que todos conocéis. Pero había dos ideas más entorno a las que debería girar la historia: **"arrebatar" y "purificar" Pokémon.** Además, todo ello debía ocurrir **dentro de una historia que tuviera mucha miga, con nuevos personajes y ciudades,** y que estuviera protagonizada por unos personajes algo más mayores que nuestro querido Ash.

Vale, seguro que muchos pensáis que todo está muy bien y que es maravilloso, pero os preguntaréis: **¿no habíamos quedado que eso de arrebatar Pokémon a otro entrenador era algo malvado?** Pues sí, pero en el "coco" de los creadores había varios objetivos. El primero era contentar a los fans de la saga, unos fans que ya tienen unos añitos más que cuando jugaron con las ediciones Rojo y Azul, unos fans que están deseosos de encontrar nuevas emociones. Pero también están los que nunca han jugado con Pokémon, pero que lo están deseando si les ofrecen algo nuevo. Por eso, para contentar a todos, los creadores llegaron a la conclusión que **algunas reglas de Pokémon tenían que cambiar.** Y es que ellos, como todos los auténticos fans de la saga, se dieron cuenta que **la única regla de oro del mundo Pokémon es la entrenar con mimo a tus criaturas.** Además, si cuando arrebatas un Pokémon al rival el objetivo es rescatarle, curarle de las fechorías que le ha producido un

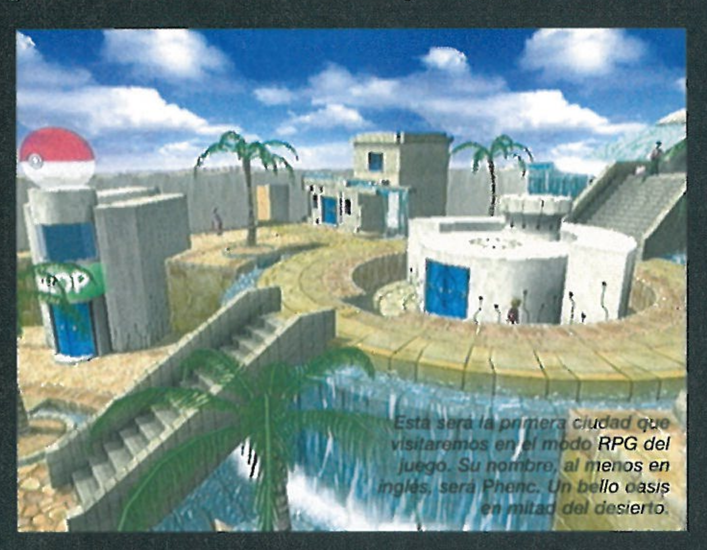




«Pokémon Colosseum» combinará aventura RPG y COMBATE 3D en un juego que se desarrolla en un nuevo universo, con nuevos entrenadores y rompedoras normas de juego .



Nuestro héroe llevará en el brazo izquierdo la Snag Machine. Al activarla, convertirá cualquier Poké Ball en una Snag Ball, las únicas que pueden arrebatar Pokémon.



Esta será la primera ciudad que visitaremos en el modo RPG del juego. Su nombre, al menos en inglés, será Phenc. Un bello oasis en mitad del desierto.

malvado entrenador y entrenarle con cariño, entonces arrebatar Pokémon será algo maravilloso.

Pokémon oscuros

En el modo RPG de «Pokémon Colosseum» te **pondrás en la piel de un entrenador renegado que viaja por los desérticos parajes de Oore,** el mundo inhóspito en el que transcurrirá la aventura y en el que no habrá Pokémon salvajes que capturar. Junto con su compañera, nuestro héroe emprenderá la misión de **acabar con los siniestros planes del Equipo Sombra,** unos malvados que tienen atemorizados a los habitantes de Oore. Se dedican a **maltratar y confundir a los Pokémon convirtiéndolos en máquinas de combate** incapaces de tener emociones. Cada vez que veas que un entrenador usa uno de estos Pokémon oscuros, tu deber será el de arrebatarlo y curarlo de la confusión en la que anda sumido.

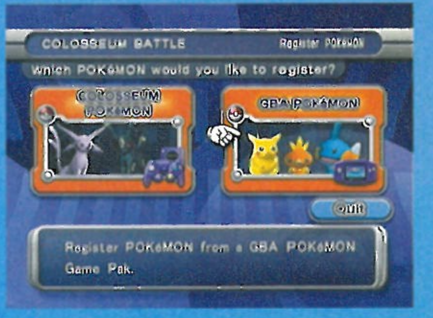
Con los Pokémon oscuros se introducirá en la saga un nuevo estilo de juego que se resume en dos palabras: **arrebatar y purificar.** Al combatir contra un entrenador que use un Pokémon oscuro, tu compañera, gracias a sus poderes psíquicos, te indicará cuál es. Usando **una máquina especial que el protagonista llevará en su brazo izquierdo,** durante el combate podrá lanzar una Poké Ball y arrebatar el Pokémon oscuro al entrenador que lo utilice.

Cuando incorpores a un Pokémon oscuro en tu equipo verás que en realidad serán **incapaces de acumular Puntos de Experiencia durante la batalla** y que únicamente podrán utilizar un ataque. Su nivel de oscuridad estará indicado en unas barras moradas que verás justo debajo de la de PS, y tu objetivo será el de purificarlos por completo. Entre las cosas que podrás hacer para ello estarán llevarlos en tu equipo, hacerles combatir o dejarlos en la GUARDERÍA.

LAS CLAVES DEL JUEGO

POR QUÉ MOLARÁ COLOSSEUM

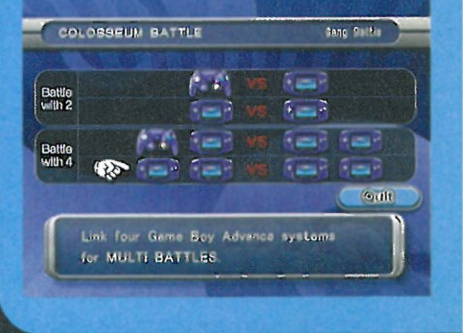
- En el Modo RPG viajarás por Oore con la misión de **SALVAR A LOS POKéMON OSCUROS** creados por una organización siniestra. En el Modo Batalla **COMBATIRÁS CON ENTRENADORES CON UNA INTELIGENCIA ARTIFICIAL INCREÍBLE.**



- Podrás conectar tu GBA a la GameCube para **TRANSFERIR A COLOSSEUM TANTO TUS POKéMON PREFERIDOS DE RUBÍ Y ZAFIRO,** como los de Rojo y Azul.
- En las ediciones de GB o de GBA, la misión era capturar Pokémon salvajes y entrenarlos. Ahora tendrás que **ARREBATAR POKéMON OSCUROS A ENTRENADORES Y PURIFICARLOS** a base de combatir.



- El **SABOR POKéMON** sigue presente por todos lados. Hay Centros Pokémon, tiendas con montones de objetos, Poké Balls, una moderna Pokédex y mucho más.
- Las **BATALLAS DOS CONTRA DOS** serán el modo principal de combate en Colosseum. Gracias a ello la estrategia tendrá más importancia que en ningún otro juego.



En esta pantalla puedes observar la evolución en el look de los protagonistas. Todos lucirán el mismo diseño sofisticado, en plan manga, del héroe principal.

LOS PRIMEROS PASOS

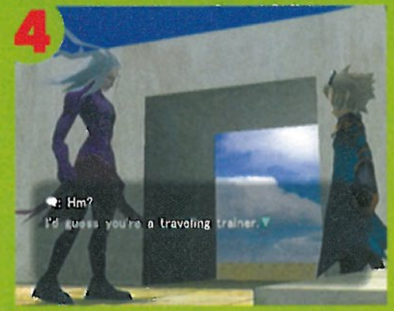
EMPEZAMOS A JUGAR

Tras hacerte con la máquina que te permite arrebatar Pokémon y huir a toda pastilla, llegarás a un lugar con una máquina de un tren abandonada. Aquí, junto con Espeon y Umbreon, los Pokémon que forman tu equipo de partida, **tendrás el primer combate Pokémon contra otro entrenador** [1]. Esta batalla será fácil y pronto podrás dirigirte a la primera ciudad. Nada más llegar, **verás a dos miembros del Equipo Sombra llevando un saco de lo más sospechoso.** Después de darles jarabe de palo en otro combate Pokémon, podrás **salvar a la chica que a partir de este instante se convertirá en tu compañera de aventura** [2]. Tras un buen combate lo que toca es hacer una visita al Centro Pokémon y sanar al equipo [3]. Ya que estamos, también compraremos algunas cosillas en la tienda para luego dirigirnos a la casa del alcalde a saludarle. Vaya, **¿quién será el siniestro individuo que sale de casa del alcalde?** La verdad es que tiene pinta de malo. Prepárate bien porque tarde o temprano te volverás a topar con él, pero cuando lo hagas no será tan amable como en esta ocasión [4].









Los detalles estarán cuidados al máximo. No nos digas que no se te caen lágrimas de alegría al ver estas habitaciones tan bien decoraditas. ¡Qué chulada!

Pero ahí no acabará todo. La curación total de un Pokémon oscuro se conseguirá llevándolo a un bosque muy especial cuando su barra de oscuridad esté a cero. Por cierto, **a pesar de nuestro pésimo japonés, nos da en la nariz que ese bosque tiene alguna relación con el enigmático Celebi.**

En cuanto un Pokémon oscuro esté completamente curado, podrás entrenarlo como a un Pokémon normal. Es más, en el momento de su sanación recordará todas las batallas que ha tenido y acumulará los Puntos de Experiencia que le correspondan. Para cuidar y mimar a los Pokémon oscuros y a los que no lo son, a lo largo del juego tendrás que gastarte el dinerito en las tiendas para comprar objetos, ir a los Centros Pokémon a sanarlos y enseñarles poderosas Máquinas Técnicas. Además, si quieres consultar cualquier información sobre los Pokémon capturados, **dispondrás de una flamante PDA en la que tendrás almacenada una nueva Pokédex.** En definitiva, en el modo RPG dispondrás de todos los elementos clásicos de un juego Pokémon, pero dentro de una **nueva y trepidante historia que te atrapará desde el principio.**

Batallas con estrategia

Las **batallas dos contra dos que vimos en Rubí y Zafiro serán el principal modo de combate de «Pokémon Colosseum»** que

En los combates alucinarás con las animaciones de los Pokémon, y con los espectaculares efectos de cada uno. Además, los escenarios serán gigantescos.



Tendrás que poner en juego tus mejores ataques para vencer, porque los rivales serán muy inteligentes. En esta edición la estrategia será fundamental.



Esta moto tan chula será el sistema de transporte que utilizará el dúo protagonista para viajar por las desérticas tierras del mundo de Oore.

encontrarás tanto en el modo RPG como en el modo batalla. **Salir victorioso de estos combates te obligará a tener Pokémon bien entrenados,** pero también a que colaboren con estrategia.

Aunque este modo RPG llama mucho la atención por su novedad, **la verdadera estrategia tendrás que desarrollarla en el modo batalla.** En este modo tendrás dos opciones. En una te lo pasarás pipa combatiendo contra los colegas, y en la otra, aunque lo harás solo contra la consola, tendrás unos rivales con una Inteligencia Artificial tan bestial que te pasarás horas y horas jugando contra ellos. Por ejemplo tendrás una especie de Torre Batalla como en Rubí y Zafiro, pero en vez de una torre será una montaña. Pues en esta **Montaña de Batalla,** un escenario que también aparecerá en el modo RPG, **podrás combatir contra 100 entrenadores.** El reto de esta montaña será uno de los más difíciles del juego porque según avances te enfrentarás a los entrenadores más expertos que jamás hayas visto en juego Pokémon. Pero tendrás tu recompensa. Cuando ganes un determinado número de batallas **obtendrás PokéCupones, una especie de vales** que podrás cambiar por objetos muy valiosos. Entre ellos, **MTs tan flamantes como Rayo Hielo o Psíquico, pero también podrás conseguir hierbas curativas** para tus Pokémon oscuros. Si a todas estas novedades, le añadimos que **en las batallas verás animaciones como el Terremoto de Groudon o el Hidropulso de Kyogre** que te quitarán el hipo, solo nos quedará una cosa que decir: ¡Viva el poder de la GameCube! ¡Viva «Pokémon Colosseum»!

EN LA PREVIEW DEL PRÓXIMO MES

- **Hablaremos de los Pokémon que podrás capturar en el modo RPG de Colosseum.**
- **Desvelaremos algunos secretos del modo batalla que te van a alucinar.**
- **Hablaremos de la conexión del juego con GB Advance.**

¡¡LOS "GENIOS" DE GENIUS SONORITY!!

HABLAN LOS CREADORES



CHIKA HOTANI *Diseñadora CG*

MASATAKA SAITOU *Efectos de sonido*

RYOUTA AOMI *Concepto de juego*

DIMITRIOUS CHAMOURATIDIS *Programación 3D*

Hace unos días, los chicos de Genius Sonority concedieron una entrevista a varios medios para hablar sobre «Pokémon Colosseum». ¿Queréis saber qué cosas nos dijeron?

P: La historia del juego es bastante original respecto a otros Pokémon...

R: Nuestra intención ha sido crear un juego que sea diferente a los anteriores, por eso hemos hecho un juego algo más serio y hasta un poco siniestro. Puede que estas palabras resulten inquietantes, pero «Pokémon Colosseum» seguirá encantando a todos los fans de Pokémon. Una vez que empecéis a jugar estaréis ante un montón de elementos que os serán absolutamente familiares a todos.

P: ¿Cómo funciona el mecanismo de "arrebatar" Pokémon y en qué sentido es diferente de capturar Pokémon salvajes?

R: "Arrebatar" es algo que haces durante la batalla. Le quitas el Pokémon al entrenador rival usando una Poké Ball y aunque puede que a los entrenadores más "puristas" esto no les suene muy bien, en cuanto se pongan a jugar se darán cuenta de que mola. Con esta nueva característica de "arrebatar" Pokémon tenemos la posibilidad de hacer algo diferente.

P: ¿A qué público va dirigido el juego?

R: Cuando estábamos desarrollando el juego no pensamos en variar la edad de los jugadores a los que Pokémon suele dirigirse. No obstante, si un jugador algo más mayor juega con «Pokémon Colosseum», se dará cuenta que tiene muchas cosas interesantes y una historia realmente profunda.

P: ¿Qué nueva característica de «Pokémon Colosseum» pensáis que atraerá a los que nunca han jugado un juego Pokémon?

R: Creemos que los nuevos jugadores de la saga se quedarán impresionados con los Pokémon en 3D y con las espectaculares animaciones de los combates.

P: ¿En el modo RPG podremos capturar Pokémon legendarios como Lugia o Entei?

R: Eso es alto secreto y de momento no se puede decir nada de nada.

¡Que sí, que es ella! ¡Samus Aran ha vuelto!

METROID ZERO MISSION

¿Sabes cómo comenzó esta saga? Pues con la misión "zero", la que fue en NES y será en GBA.

DATOS DEL JUEGO

- **GAMEBOY ADVANCE**
- **AVENTURA/ACCIÓN**
- **ABRIL**
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- El director de este nuevo Metroid será **Yoshio Sakamoto, único "superviviente" del equipo original del primer Metroid de NES,** en el que intervino como diseñador.
- Al comenzar habrá dos modos de dificultad, fácil y normal. Una vez superados, saldrá **el modo difícil**... pero difícil. Para "samuseros" empedernidos.

¡MÁS METROID, SÍ!

- **Todo lo "metroide" conquista** sólo con verlo. ¡Y este es el genuino de NES!



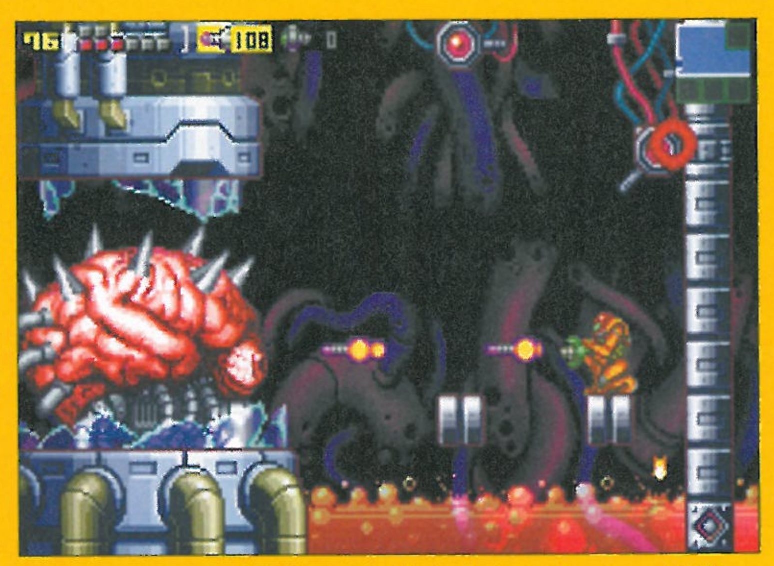
La mayor parte de «Metroid Zero Mission» será "plataformeo", pero también habrá enemigos bestiales.

Hace ya 18 años (en 1986, no ha llovido ni "ná") Samus Aran comenzó sus andanzas como cazarrecompensas en NES. El argumento nos situaba en el planeta Zebes y el objetivo final era **acabar con todos los Metroids y destruir a "Mother Brain"** (el jefazo final), para luego salir de allí pitando. El título se convirtió en un clásico y con él se sentaron las bases de lo que sería esta genial saga: **mapas enormes, puzzles, multitud de enemigos...** rasgos distintivos que se han mantenido hasta nuestros días. Pues bien, a Nintendo se le ha ocurrido la brillante idea de retomar aquel clásico para ofrecernos **una nueva entrega de la saga en GBA, con tantas novedades y sorpresas** que nos equivocaríamos si dijéramos que es un simple "remake".

SAMUS ARAN, LA CAZA-RECOMPENSAS. Volverá para protagonizar el sexto juego de su exitosa saga «Metroid». En él nos "recontará" cómo le fue su primera misión visitando el planeta Zebes, la misión de NES que, con los años, ha dado en llamarse... "Zero Mission" (¡"niquelao"!).

Hola, ¿qué hay de nuevo?

Hola, pues casi todo. **Se mantendrán la jugabilidad propia de la saga y el argumento** que ya hemos contado, pero el resto será totalmente distinto al original. Comenzando por las **cinco amplias zonas del mapeado,** que han sido revisadas prácticamente en su totalidad y mejoradas a nivel gráfico, además de incluir **una zona final totalmente nueva** que representará aproximadamente un tercio de la duración total del juego. De hecho, esta zona empezará donde terminaba el original, con la huida de Zebes, y controlarás allí a una Samus como poco "diferente". Ya verás, ya, no queremos estropearte nada, pero traerá consigo grandes sorpresas que no te deberías perder (aunque habrá que llegar al final). Además, habrá **nuevos puzzles, habilidades, armas, bichotes...** y se desmarcará de la relativa linealidad que pudimos ver en el desarrollo de «Metroid Fusion». Tendremos mucha **más libertad a la hora de actuar y de perdernos por ahí,** sin que nadie nos



¿Ves a este bicho de aquí? Es "Mother Brain", el malo final en la entrega de NES. Tras derrotarlo (si es que lo consigues), aún quedará mucho juego por disfrutar.



Para quitar de enmedio a los enemigos dispondremos de varios tipos de láser, además de bombas y misiles, muy útiles estos últimos contra los más resistentes.



UNA CHICA CON RECURSOS

Visitar el planeta Zebes no será precisamente un paseo, por eso la colega Samus deberá hacer gala de su amplia gama de habilidades para completar con éxito la misión. Podremos verla agarrarse a las cornisas, utilizar varios tipos de disparo, darle caña a la Morfosfera, los misiles y bombas... Pero antes habrá que encontrar las estatua que nos concederán tales virtudes.



El mapeado será revisado respecto al original de NES, pero quedarán lugares reconocibles y guiños a otras entregas.



Se han incluido nuevos puzzles y enemigos, y de estos últimos habrá gran variedad. ¡Va a ser imposible aburrirse con Samus!



El traje de Samus irá ganando habilidades extra como la resistencia al ácido (pues a saber con qué lava el traje, la tía).



La investigación a fondo del mapeado, resolviendo los diversos puzzles, se verá premiada con ítems secretos.

diga qué hacer o a dónde ir, a pesar de que, en contadas ocasiones, las estatuas Chozo (esas que recargan la energía) nos marcarán un punto a alcanzar en el mapa. Vamos, que en «Zero Mission» no habrá apenas texto que leer, con lo que **todo se desarrollará con mucha fluidez y sin parones** (a no ser que te quedes atascado o te pierdas por ahí).

Extras de lujo

Pues sí, habrá detalles la mar de interesantes. El primero, que este nuevo **«Zero Mission» se podrá conectar con «Metroid Fusion»** vía link cable para desbloquear galerías de imágenes y otras cosillas molonas. Pero el extra que se lleva la palma, el que hace aplaudir a los nintenderos, es que **¡podrás jugar al Metroid original de NES en tu Advance!** Y los últimos puntazos son que, como ves, seguirá el magistral estilo gráfico utilizado en "Fusion" (mejorándolo incluso), y la pedazo de banda sonora que, una vez más, os hará alucinar frente a la portátil. Sí, nosotros también estamos deseando que salga ya para "metroidar" sin descanso.

DIME QUIÉN ES SAMUS



UNA CHICA CON PASADO. Su primer juego fue «Metroid» para NES en 1986. En 1991 volvía con «Metroid II: Return of Samus» para Game Boy, y tres años más tarde protagonizaba «Super Metroid» en Super Nintendo. Samus además ha intervenido en los «Smash Bros» de N64 y GC. Y es la estrella de uno de los juegos más aclamados de GameCube: «Metroid Prime». Un currículum muy nintendero, ¿eh?

¡Al ataque, mi valiente!

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

El mejor agente secreto de Game Boy volverá con una aventura llena de acción y suspense.

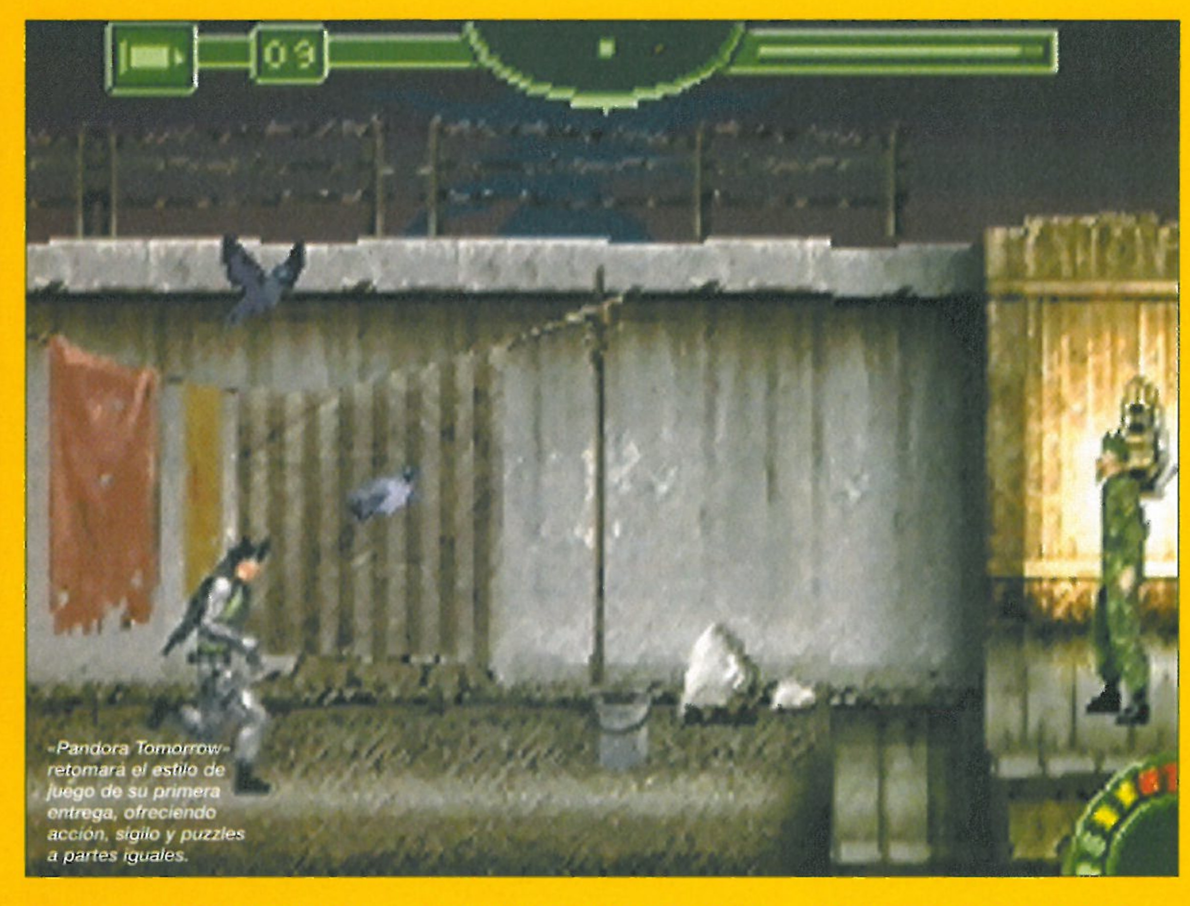
DATOS DEL JUEGO
- GAME BOY ADVANCE
- AVENTURA DE ESPIONAJE
- 26 DE MARZO
- Compañía: **UBISOFT**
- Equipo: **UBISOFT**
- Origen del Juego: **CANADÁ**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Se utilizará un **nuevo sistema de luces y sombras que permitirá disparar a los focos de luz** y esconderse en las sombras, diseñado específicamente para potenciar a tope los movimientos de sigilo de Fisher.
- Aún no se sabe en qué consistirá, pero se dice que **habrá sorpresa al conectarlo con la versión de Cube.**

¡SE LE VE MUY BIEN!

- El héroe de Ubi **volverá a lucir en GBA** toda su calidad técnica y jugable.



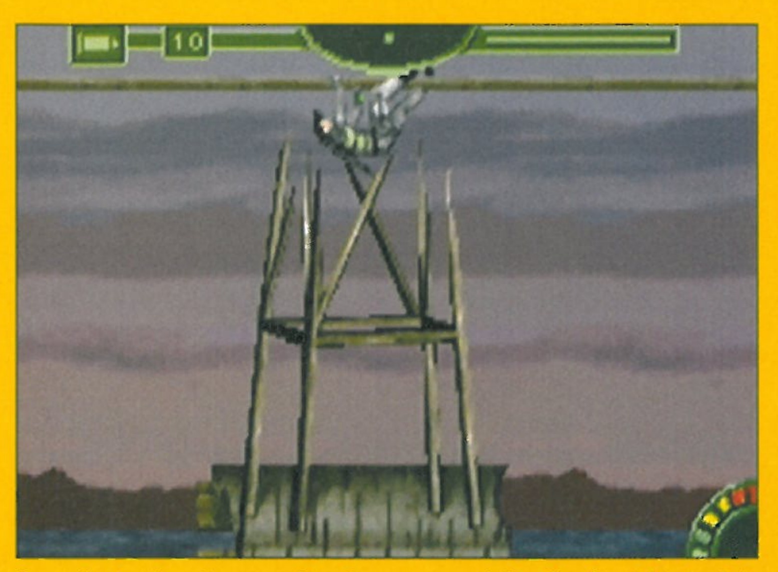
«Pandora Tomorrow» retomará el estilo de juego de su primera entrega, ofreciendo acción, sigilo y puzzles a partes iguales.

Todos conocemos a Sam Fisher por la primera entrega de «Tom Clancy's Splinter Cell» para GBA. En tan laureado juegazo dejó claro a todo el mundo cómo debía comportarse el protagonista de una aventura de espionaje para una portátil. Además de tener más sangre fría que la nevera de Drácula (pon risas enlatadas, Jimmy), **Sam corría como un galgo, disparaba certeramente, trepaba por donde hiciera falta, sabía ser sigiloso en cualquier situación...** Y, cómo no, para resolver los múltiples puzzles repartidos por los escenarios de la república soviética de Georgia, también había que usar la cabez...

SAM FISHER. El hombre del cañón en ristre es el personaje más laureado de Ubisoft. Sus dotes para el espionaje y carisma personal lo han elevado a la cima de la popularidad.

¡Pero qué cabezón!

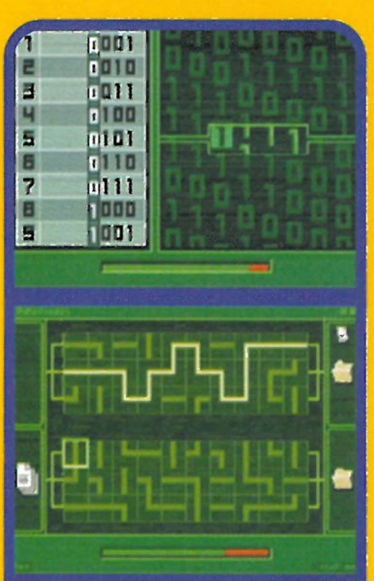
No es que el perímetro craneal de Sam Fisher sea especialmente llamativo, pero el término sí es aplicable al señor por su insistencia. Este juego tendrá las mismas premisas que la anterior entrega, es decir, **colarse en las dependencias enemigas evitando ser visto** por mucha gente, **usando tus objetos y habilidades en el momento justo,** sabiendo estar... en fin, lo mismo. Pero una cosa es que quiera hacer lo mismo que en el anterior juego, y otra, que lo haga igual. De hecho, en «Pandora Tomorrow» podremos optar por esperar pegados a la pared a que pasen los malos y seguir "p'alante" o, por ejemplo (coge aire)... disparar a un foco de luz para que las sombras se extiendan por la habitación, escondernos en ellas, activar la visión nocturna (podremos hacerlo en cualquier momento del juego), esperar a que aparezca el vigilante de la zona, acercarnos a él sigilosamente por la espalda, **agarrarle del cuello para que no corra a dar la alarma, forzarle a poner su jeto en un escáner de retina** para abrir la puerta contigua, propinarle una "toña" para



Sam volverá a demostrar que está en forma, a pesar de los años. Seguirá teniendo la habilidad de agarrarse a cualquier cosa (habría que probar con un clavo ardiendo).



No valdrá con dejar KO a la gente y esconderse. También habrá que preocuparse de no dejarse los cuerpos por ahí tirados, a la vista de las cámaras... ¡quita eso de ahí!



EL JUEGO DE LOS MINIJUEGOS

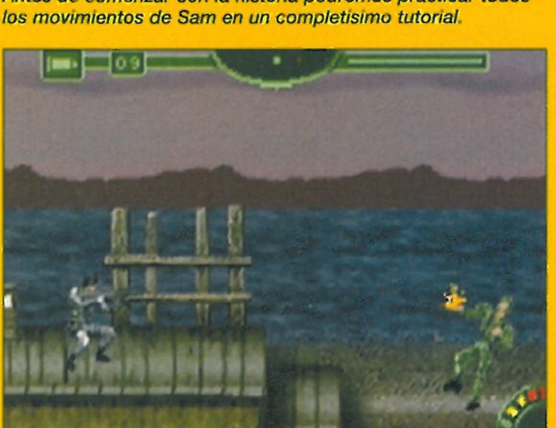
Cuando Sam Fisher intente abrir una caja fuerte, conseguir el código de acceso de una base de datos, enviar archivos "top secret" a la central de las NSA, o algún otro quehacer cotidiano de espía tendrá que enfrentarse a un divertido minijuego. Habrá 14 distintos, y en todos deberá utilizar habilidad mental y destreza dactilar a partes iguales.



Antes de comenzar con la historia podremos practicar todos los movimientos de Sam en un completísimo tutorial.



Sam, además de esconderse, disparar y todo eso que sabe hacer tan bien, deberá "rapelar" cuando la situación lo exija.



Disparar a un enemigo puede costarnos la misión, ya que uno de los principales objetivos del espía es pasar desapercibido.



Cuando apresemos a un enemigo podremos forzarle a andar con nosotros. Así otros enemigos no se atreverán a disparar.

que caiga inconsciente al suelo, y **esconder su cuerpo en un lugar que no recorra una cámara** de vigilancia y que tampoco sea transitado por sus compañeros.

¡Toma ejemplo!

Las aventuras de espionaje en Advance no proliferan demasiado, y esta segunda entrega de las andanzas de Sam Fisher se erigirá en el máximo exponente del género y el ejemplo a seguir de futuras producciones. Y es que, además de todas las mejoras en posibilidades de movimiento de Sam, se incluirán **hasta 14 minijuegos** (útiles para abrir puertas, decodificar claves...) y cada una de **las 9 misiones tendrá su escenario exclusivo.** Partiremos de las costas de Indonesia hacia el resto de localizaciones (muchas de ellas a cielo abierto), repartidas por todo el mundo, para cumplir los 22 objetivos que Irving Lambert, el jefe de Sam, irá dictando. Todo esto con la calidad técnica exigible, y textos traducidos. ¿Quieres jugar ya?, pues tendrás que esperar a que salga... de las sombras (¡Jimmy...! ¿qué? ¡toma mi abrelatas!).

DONDE PONGO EL OJO...

...PONGO LAS GAFAS. En esta segunda entrega, el visor térmico y nocturno, (esas gafas tan gordas que lleva Sam) tomará mayor protagonismo. Se podrá activar en cualquier momento, y será de vital importancia en los tres niveles de visión subjetiva. En este primer nivel, si no se usa la visión térmica será imposible cumplir el objetivo de colar un micrófono en la ventana de I. Karlthson, la colega espía.



Sopa de tortuga con ensalada de golpes

TORTUGAS NINJA

Las Tortugas Ninja llegarán a GC para hacer lo que mejor saben: repartir a diestra y siniestra.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- LUCHA
- ABRIL-MAYO
- Compañía: **KONAMI**
- Equipo: **KONAMI**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Konami se está tomando muy en serio la licencia conseguida con «TMNT». Incluso **ha diseñado tres nuevos personajes que sólo aparecen en el juego,** y que tienen su réplica en las figuras de acción. xxxxxxxxx
- En EE.UU., dichas figuras incluyen códigos en la caja que desbloquean secretos en los juegos.

MUY "COMIQUERO"

- El aspecto que se le ha dado, con esos gráficos, es de **cómic total.**

RAPHAEL. Al igual que sus otros tres compañeros, tendrá su propia gama de movimientos y sus características especiales. En el caso de Raphael, lo cierto es que tiene muy mal genio...



Avanzaremos en todas direcciones, no sólo lateralmente, aunque la cámara siempre se mantendrá en el lugar idóneo.



Además de combatir enemigos de todo tipo, las tortugas tendrán que estar al tanto de trampas y demás peligros.



Muchos de los objetos que hay en los escenarios podrán ser utilizados como armas para abatir a los múltiples enemigos.



El nuevo aspecto de las tortugas va dejar sin aliento a sus seguidores. Serán más detalladas, más agresivas, más... verdes.

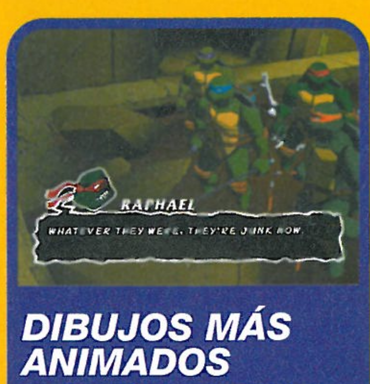
Raphael, Donatello, Leonardo y Michelangelo son cuatro de los artistas más grandes de todos los tiempos. Pero su nombre también os sonará por otra cosa, ¿verdad? Sí, son las no menos famosas ¡¡Tortugas Ninja!! Y aunque no hemos sabido de ellas hace tiempo, nos alegra anunciaros que van a pisar vuestra GC en breve.

¿Y no han cambiado?

Algo raro sí que le encontraréis, pero no es que hayan envejecido, o se hayan dejado el pelo largo, no... Lo que ocurre es que, para este **nuevo "beat'em up" de Konami,** se están dejando tratar con un **aspecto gráfico "cel shading"** que les va a sentar de perilla. Cada tortuga, enemigo y decorado tendrá ese silueteado y esas sombras que están tan de moda. Y, para redondear, vendrán con **música cañera, gritos de guerra, y sopapos** que sonarán a música celestial en los oídos de los jugones más "guerreros".

Y tan potente como el aspecto técnico será el jugable, que podremos compartir con un amigo, por cierto. Hordas de pandilleros, ingenios mecánicos, e incluso conocidos enemigos como el Despedazador serán algunos de los rivales de nuestros cuatro héroes en su vuelta al mundo del mamporro.

En fin, que el jueguecito promete **combates ultrarrápidos,** con gran cantidad de golpes diferentes, elementos de interacción en los escenarios, ítems, combos, y mucho más... Así que ya saben, amantes de las peleas callejeras, dentro de poco podremos convertirnos en tortuga ninja y ponernos perdidos de pizza.



DIBUJOS MÁS ANIMADOS

A lo largo del juego admiraremos varias secuencias en las que las Tortugas Ninja mostrarán sus mejores golpes. El nuevo tratamiento gráfico le dará un aspecto más desenfadado, con dinámicos movimientos e incluso algún toque de comic, como las onomatopeyas que acompañarán cada golpe o caída. Pura acción.



VIDEO JUEGOS
envía CONSOLA41 un espacio y codigo de tu juego al 7808
O SI LO PREFIERES LLAMA AL 806 52 60 37
LO+PEDIDO
SI DUDAS ESTAMOS EN JUEGOSJAVA@HOTMAIL.COM
1018 RAYMAN 3
1089 SPLINTER CELL EXTENDED OPS
1281 PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO
1251 BAMM
1005 PRINCE OF PERSIA
1009 RAYMAN BOWLING
1013 SOLITAIRE
1201 FOOTBALL FEVER
1223 VAMPIRE
1007 SIX BROKEN WINGS
1020 DESAILLY PRO SOCCER
1011
XIII
1088
SPLINTER CELL
1084
SPEED DEVILS
1014
skate & slam
1012
PLANET ZERO
1021
ADVENTURER
1250
HONEY BOX
1045
RAYMAN GOLF
1010
EXTREME SPEED
1041
FOTO FONDOS
envia MG62 un espacio y el codigo de tu foto fondo al 7494
O LLAMA AL 806 52 60 61
35944
35957
35954
35958
35960
36133
36152
36457
36481
36625
35178
35180
35181
35316
35973
35528
35529
35538
35540
35550
36636
36000
36039
36013
36056
36064
36213
36213
36648
35937
36525
36487
35427
36613
35542
37030
35497
36448
www.smsparejas.com
logos, tonos, polifónicos, servicios mms,... lo tenemos todo para tu movil
POLITONOS
envía TONO31 + código del polifónico al 7808
TAMBIÉN PUEDES PEDIRLOS POR TELÉFONO EN EL 806 52 60 61
si quieres otro polifonico que no ves aqui envia TONO31 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo..) al 7808
80025 THE SIMPSONS THEME
82172 BARCELONA HIMNO OFICIAL
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
83655 THUNDERS TRUCK ACDC
83658 STAR WARS JOHN WILLIAMS
83849 MOLINOS DE VIENTO MAGO DE OZ
83808 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
83662 CRAZY IN LOVE BEYONCE & JAY Z
83883 FRAGGLE ROCK TELEVISION
84251 BEYONCE ME, MYSELF AND I
84090 QUECO TENGO
83188 HIMNO OFICIAL REAL MADRID
80017 FILM MISION IMPOSIBLE
84068 RAMMSTEIN DU HAST
80726 BOB MARLEY NO WOMAN NO CRY
83796 EL CANTO DEL LOCO LA MADRE DE JOSE
80277 METALLICA NOTHING ELSE MATTERS
82380 LOS CHUNGUITOS DAME VENENO
84057 CHENOA EN TU CRUZ ME CLAVASTE
83933 ROSAS LA OREJA DE VAN GOGH
84215 BABY BOY BEYONCE
81689 ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
83850 LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE
80137 ENTER SANDMAN METALLICA
83661 AXEL F 2003 DJ MURPHY BROWN
83290 SIN MIEDO A NADA ALEX UBAGO & AMAIA
80091 20TH CENTURY FOX FILM
83580 WEEKEND SCOOTER
84434 ESTAS DESPEDIDO ANUNCIO COCACOLA
83885 NUMB LINKIN PARK
80406 TAKE ON ME A-HA
80131 BUFFY CAZAVAMPIROS THEME
83258 SEVILLA F.C. HIMNO OFICIAL
84072 TANTO LA QUERIA ANDY Y LUCAS
84211 HIT THAT THE OFFSPRING
84446 CARA AL SOL HIMNO
84432 FUENTE DE ENERGIA ESTOPA
83585 LIBERTINE KATE RYAN
84436 CENTENARIO REAL MADRID HIMNOS
84191 UNA NOCHE CON ARTE EL ARREBATO
80285 CHARLIE'S ANGELS THEME
84426 ABRE TU MENTE MERCHE
80217 I CAN'T GET NO SATISFACTION ROLLING STONES
83950 MOONLIGHT SHADOW MIKE OLDFIELD
83598 MARIPOSA TRAICIONERA MANA
80197 SANDSTORM DARUDE
82364 CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
83873 GOING UNDER EVANESCENCE
83797 MAS QUE NADA TANGA GIRLS
83586 SOMEWHERE I BELONG LINKING PARK
80074 EL EQUIPO A THEME
84433 HASTA MAÑANA LOS LUNIS
82284 COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
82813 MI JEFE MOJINOS ESCOZÍOS
81685 TU ES FOUTU IN-GRID
84226 CAFE DEL MAR ENERGY 52
80336 MACGYVER THEME
84362 CHAMPIONS LEAGUE HIMNO
80831 JAMMIN BOB MARLEY
80078 BILLY JEAN MICHAEL JACKSON
80012 SK8TER BOI AVRIL LAVIGNE
84437 SHIN CHAN SINOSUKE
83642 NO TE ESCAPARAS HOMBRES G
80150 BITTER SWEET SYMPHONY THE VERVE
84213 TEQUILA CAFE QUIJANO
83837 COCACOLA ANUNCIO
84207 EL PADRINO CINE
84084 2 MINUTES TO MIDNIGHT IRON MAIDEN
84204 IN THE SHADOWS THE RASMUS
83884 EL PRINCIPE DE BEL AIR TELEVISION
83648 LA FAMILIA MUNSTER TELEVISIÓN
84049 SCOTLAND THE BRAVE POPULAR ESCOCESA
84035 GET BUSY SEAN PAUL
83430 TÚ SIGUE ASÍ OBK
82737 MALAGA HIMNO OFICIAL
84079 FROM THE INSIDE LINKIN PARK
83866 BAJO DEL MAR LA SIRENITA
84428 ASTURIAS MELENDI
83886 CAPRICHOSA CHAYANNE
80623 NOVEMBER RAIN GUNS N ROSES
80023 AUSTIN POWERS THEME
84230 REGALAME LA SILLA DONDE TE ES ALEJANDRO SANZ
movil game
envía MGJ42 un espacio y codigo de tu juego al 7808
O LLAM AL 806 52 61 43
LOS + PEDIDOS
111561 BETRIS
111564 CHESS
107159 B-MAN
110266 SP. TAXI PINBALL
ITALIAN ITALIAN JOB
XMEN X-MEN 2
TOP TOP GUN
SLOTS SLOTS
FORCE MOBILE FORCE
111584 MOBIBALL
111582 M-FOOTBALL
110206 EXTREME SPEED
110209 FRUIT MACHINE
110259 SUMMER GAMES
Novedad BeyonceCalendar 147903
SHAPE IT cod 146380
STREET BRAWL cod 146382
ZRROOOM cod 146385
Who Wants To Be The Strongest Link?
THE STRONGEST cod 146383
WORD MILL
WORDMILL cod 146384
CALL DUTY
CALLOFDUTY cod CALL
GHOST CASTLE cod 148074
SKY SLALOM cod 148075
B.HEADED BOY cod 147904
CEREBRAL VORTEX
CEREBRAL VORTEX cod 147905
Morpheme
DR S. FARTBOX cod 147906
SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA Y QUIERES VERLA EN EL PRÓXIMO NUMERO>> ENVÍA PEDIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494.
Polifónicos y juegos necesitan varios mensajes para su descarga. Logos y tonos necesitan 1 solo mensaje.
Compruebe su configuración GPRS y WAP con su operador de telefonía.





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **AMBRELLA**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES**

- Tarj. de memoria: **22 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **SÍ**
- Número de jugadores: **1**

- Datos: **330 CARTAS**
- Escenarios: **4**
- Modos de juego: **1**

- Precio: **29,95 €**
- A la venta: **1 DE ABRIL**

Ha nacido el "Canal Pikachu"

POKéMON CHANNEL

¡Por fin! ¡Pikachu llega a GC! A partir de ahora solo querrás ver la tele en compañía de tu mascota favorita.

El Pokémon más famoso de todos los tiempos ha llegado a tu casa para convertirse en **tu mascota virtual preferida.** Es la estrella principal del primer Pokémon que se estrena en GameCube, y que por cierto viene con nuevos aires. Sí, lo que lees, porque en «Pokémon Channel» **no hay Pokémon que capturar, ni malos contra los que combatir,** ni medallas que ganar, pero **hacer feliz a Pikachu y ayudar al profe Oak con su nueva emisora de televisión** resultará una tarea de lo más divertida, especialmente para los fans de Pokémon.

Plataforma Pokémon

Pongámonos en situación. **Oak ha decidido convertirse en un magnate de la televisión,** por eso ha creado su propia plataforma de televisión digital. Sí señor, de las ver el fútbol y los canales de pago, solo que en ésta las estrellas galácticas son los Pokémon. Como a Oak siempre le puede su interés por la investigación, te enviará a casa una tele con la intención de evaluar tu reacción y la de los Pokémon ante los canales de su emisora, todo para mejorar la programación. Y mira por donde, un Pikachu salvaje que merodea por los alrededores decide colarse en tu habitación para ver la tele contigo. Ponte cómodo, coge el mando y disponte a disfrutar de la primera TV Pokémon del mundo.

Hazte con todos

Aunque **al principio tu tarea consiste básicamente en ver la tele junto a Pikachu,** rápidamente te

EL TIEMPO IMPORTA

Uno de los objetivos del juego es coleccionar cartas Pokémon. Algunas las consigues de los Pokémon salvajes que ves cuando resuelvas un acertijo. Para encontrarlos a todos tienes que explorar el mundo a diferentes horas del día, en diferentes climas e incluso en ciertos días de la semana.





La teletienda de Squirtle nos ofrece cientos de gangas alucinantes. Hay muñecos Pokémon, cartuchos para la Mini, teles... ¡¡Te vas a volver loco haciendo shopping!!



En cuanto Oak nos dé el terminal de televisión, Pikachu se colará en la habitación para convertirse en uno de los más fanáticos fans que tendrá la nueva cadena.



¿A que lo echabais de menos? Pues Oak ha vuelto para estrenarse en GameCube.

DIFERENTE No es el típico juego Pokémon, pero su planteamiento simpaticón, su aspecto gráfico y la posibilidad de descargar a Jirachi, nos han convencido.





Aunque al principio Pikachu solo querrá ver la tele, pronto estará deseando que le saques de paseo para corretear por la naturaleza. ¡Míralo, que feliz está!



En cuanto vea una cámara, Pikachu irá a posar con sus amigos. ¡Qué fotogénico!



¡Vaya! Llueve y tú sin paraguas. Eso pasa por no escuchar el canal meteorológico.

VAMOS DE EXCURSIÓN

En la teletienda de Squirtle comprarás abonos para viajar en autobús y hacer divertidas excursiones. Verás de todo.



En la playa podrás pescar y jugar con Pikachu.



En el Bosque Verde te deleitarán sus conciertos.



En la sierra, Pikachu hará un Pikachu de nieve.



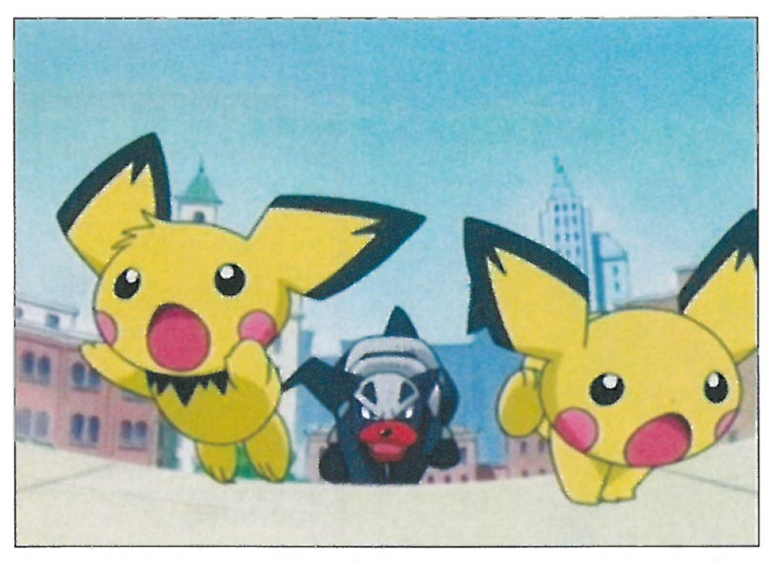
En estas oscuras ruinas resolverás un misterio.



Meowth es el reportero del canal de noticias de Psyduck, y realiza pequeñas y divertidas entrevistas a los Pokémon que encuentra en sus viajes. ¡Un puntazo!



Con el canal de noticias de Psyduck no solo te troncharás de risa, también te enterarás de muchas noticias interesantes y de algún que otro chismorreo.



En el canal de los hermanos Pichu verás cinco episodios de un exclusivo anime lleno de aventuras y diversión. Y encima, si quieres, podrás verlo en japonés.

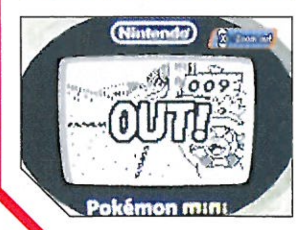


El canal de Wobbuffet es un concurso que pondrá a prueba tus conocimientos sobre el mundo Pokémon. Si eres un experto, ganarás mucho dinero.

ADICCIÓN A LA MINI

Uno de los pasatiempos más divertidos será disfrutar de los seis juegos de la Pokémon Mini virtual de tu habitación.





ves convertido en una adicto a los concursos de Wobbuffet y a la teletienda de Squirtle. A lo largo de varios días **Oak recogerá informes de tus gustos y los de tu Pikachu e irá poniendo en antena nuevos canales.** Pero, oye, que ver la tele no es lo único que tienes que hacer en «Pokémon Channel».

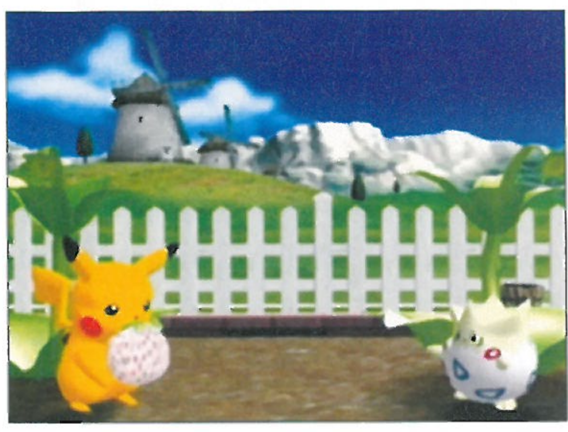
Pasa, pasa, que ahora viene lo bueno. A partir del segundo día dispondrás de una herramienta de dibujo de lo más chula que te permitirá **capturar imágenes de la tele y colorearlas.** También saldrás de excursión a diferentes lugares en los que podrás **jugar con Pikachu, resolver algún que otro misterio, pescar o charlar con Pokémon salvajes.** Estos Pokémon te plantearán divertidos acertijos que pondrán a prueba tus conocimientos sobre el mundo Pokémon. Si aciertas, **el premio será una carta con el holograma del Pokémon,** y hacerse con todas será uno de los objetivos. Pero todavía hay más cosas que contar. Por ejemplo puedes hacer que **Pikachu plante semillas, puedes redecorar tu habitación o jugar con la Pokémon Mini** que hay encima de la mesa. ¡¡Y no te vayas que aún hay más!!

Pika, Pika, Pikachu

A lo largo del juego observarás que **a Pikachu también le gusta hacer cosas por propia iniciativa.** Cuanto más tiempo pasa contigo, más se acostumbra a tu compañía y más confianza coge. De repente un día le dará por aprender a usar los mandos de la tele y ya la tendrás montada. A partir de entonces Pikachu cambiará de canal cuando le apetezca y, si no te andas con ojo, le dará por derrochar tu dinero en la teletienda. Puede que te den ganas de darle algún capón, pero no hay forma de enfadarse con alguien que pone caras tan tiernas y, aunque de vez en cuando él sí se mosquee, pronto se le pasará y te animará a que le acaricies para sentirse querido. Eso puedes hacerlo con el stick C, ¡qué te parece! Todo esto lo podrás llevar a cabo desde una **vista en primera persona, usando un cursor en forma de manita** que permite un manejo sencillísimo; y aunque Pikachu nunca te dirá "hola colega", no te preocupes, **todos los que hablan lo hacen en castellano,** y además el de la serie de TV.

Como ves, «Pokémon Channel» trae a GameCube un **concepto de juego refrescante y divertido** que encantará a los fans de Pokémon, especialmente a los más pequeñines. Por si acaso te lo piensas, su precio es también pequeñín. Pero si además te decimos que cuando lo tengas podrás **descargar a Jirachi en tu edición Rubí o Zafiro,** estamos seguros de que muchos de los Pokemaníacos con barba y mostacho también se apuntarán a la movida.

No te defraudará, pero tampoco esperes un Pokémon tan genial como Rubí o Zafiro. **Es original, es nuevo, es interactivo, pero su esquema de juego está diseñado para uso y disfrute de los más pequeños.** Ellos seguro que sabrán disfrutarlo.



En el jardín de casa Pikachu cultivará sus propios frutos. Están tan ricos que de vez en cuando los compartirá y todo.



Atraídos por la tele que acaba de regalarte Oak, Pikachu y sus amigos se acercan a la puerta de tu casa a echar un vistazo.

¡YA ES TUYO! **En la versión PAL podemos descargar a Jirachi en nuestro Rubí y Zafiro de Game Boy Advance. Eso ya merece la pena.**

PIKACHU ES MI MEJOR AMIGO

A medida que Pikachu se acostumbre a ti le verás hacer cosas nuevas y poner unas caras graciosísimas. Te parecerá que sus reacciones son casi humanas.



Si Pikachu cuenta ovejitas, se quedará sopa en un periquete.

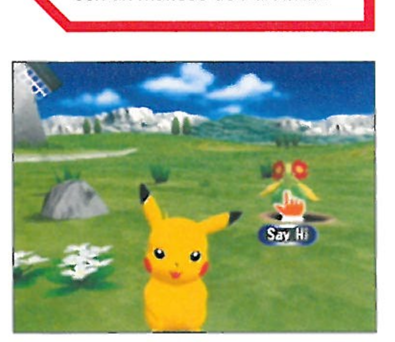


Ahora se ha puesto a jugar con un muñeco de Bulbasaur.



Sí señor, deja de frotarte los ojos porque no es un sueño. El misterioso Jirachi ha venido de visita... para quedarse contigo. ¡TE LO PODRÁS DESCARGAR A GAMEBOY!





Los Pokémon salvajes te plantearán acertijos con los que ganar nuevas cartas.



En algunas cartas verás el holograma del Pokémon, en otras oirás su grito.



En la PokéPad guardarás registro de los objetos y programas que hayas visto.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS **90**
- ▲ Sorprende la cantidad de emociones que Pikachu es capaz de expresar.
- ▼ Pero los Pokémon salvajes tienen animaciones limitadas.

SONIDO **92**
- ▲ Las sintonías de los canales suenan genial. Y las voces en castellano son ideales.
- ▼ ¿Qué le pasa a Oak que no nos dice nada?

JUGABILIDAD **88**
- ▲ Control simple e intuitivo. Los juegos de la Mini son divertidísimos y adictivos.
- ▼ Pero la mayoría de los acertijos y mini-juegos son demasiado simples.

DURACIÓN **82**
- ▲ Conseguir todas las cartas Pokémon y hacerse con los objetos de la teletienda requerirán algo de tiempo.
- ▼ La historia es muy corta.

TOTAL 90

- ▲ Jugar con Pikachu. **Hacerse con Jirachi. El precio.**
- ▼ Las neuronas trabajan poco, es **demasiado simplón.**

VALORACIÓN



¡MENUDA ESTRELLA!
Mimar a Pikachu, ver la tele, jugar a la Pokémon Mini, hacerse con todas las cartas Pokémon y salvar la tele de Oak son suficientes alicientes para que los más pequeños se lo pasen pipa sean o no fans Pokémon. Para los más veteranos en Pokémon quizá resulte corto y simplote, pero aún así no os resistiréis a tener a Pikachu como mascota.

EL RANKING

1. Pokémon Channel

Propone un concepto de juego nuevo y rompedor para la GC. Tener tu propia mascota virtual para criarla y mimarla no es algo nuevo en videojuegos, pero con Pikachu adquiere una nueva dimensión que creará escuela.

EXCLUSIVO GAMECUBE

¡¡Nuestra GameCube se lo merecía!!

METAL GEAR THE TWIN SNAKES

La obra maestra del espionaje aterriza por fin en GameCube con un juego que nos ha hecho vibrar.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **KONAMI**
- Desarrollador: **SILICON KNIGHTS**
- Tipo de juego: **ESPIONAJE**
- Idioma: **TEXTO EN CASTELLANO**

- Tarjeta de memoria: **3 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1**

- Escenarios: **UNA BASE MILITAR**
- Modos: **HISTORIA + SPECIAL**
- Extras: **2 DVD, DOLBY SURROUND PRO LOGIC II**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **26 DE MARZO**

«Metal Gear» fue un bombazo hace unos años gracias a su innovador concepto de "juego de espionaje" o "espionaje táctico". Ahora, **las mejores mentes de esta industria (Hideo Kojima, Shigeru Miyamoto, Silicon Knights...) se han reunido** para ofrecernos en exclusiva para nosotros un «MGS: The Twin Snakes» que dejará boquiabierto al mundo. Simplemente, es mucho más de lo que esperas, es una genialidad. Vamos a verlo.

En la gélida Alaska...

Allí se encontraba Solid Snake, un **soldado de élite retirado** del mundanal ruido después de demasiadas misiones peligrosas. Pero su retiro sería más corto de lo que esperaba; hace unas horas fue prácticamente obligado a presentarse ante sus antiguos superiores para, una vez más, cumplir una misión casi suicida. Debe **infiltrarse en solitario en una base militar** poblada por un ejército de terroristas que amenazan con lanzar un ataque nuclear si no se cumplen sus exigencias...

Esto es sólo una pequeña parte del **absorbente guión** que atrapa sin remedio al jugador. Para cuando queramos darnos cuenta estaremos en la piel de Snake, viviendo cada sorpresa y giro del argumento como si nos fuese la vida en ello. Esto hay que agradecérselo a la **magnífica ambientación, a los inteligentes diálogos, ¡y a la traducción de los textos al castellano,** por supuesto! Todo un acierto por parte de Konami (aunque esta decisión se tomó a última hora; en nuestro juego de

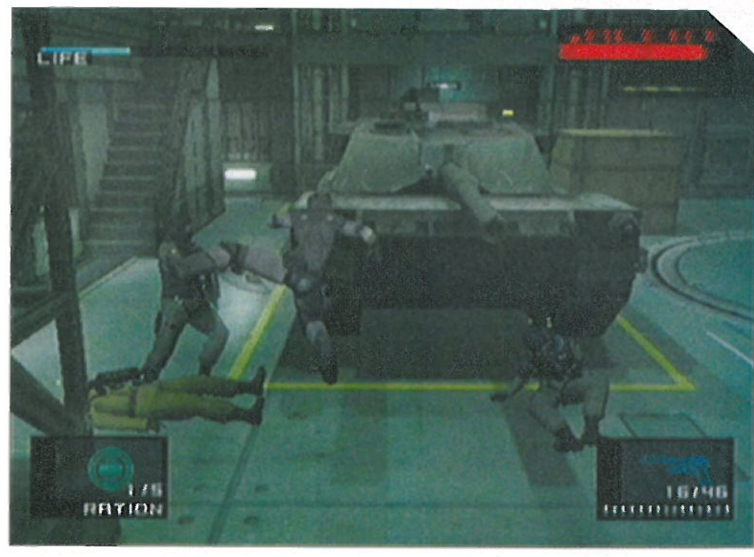
LA GUERRA NO ES NINGÚN JUEGO

A pesar de ser un juego que trata sobre guerra, «MGS: The Twin Snakes» transmite un espíritu antibelicista. Incluso podremos ver algunas imágenes reales acompañadas de explicaciones por parte de los personajes que ponen bien a las claras la opinión sobre el tema de su creador.





Snake luce movimientos acordes a su misión en el juego. Puede arrastrase, colgarse, pegarse a las paredes, e incluso echar pequeños vistazos para otear el terreno.

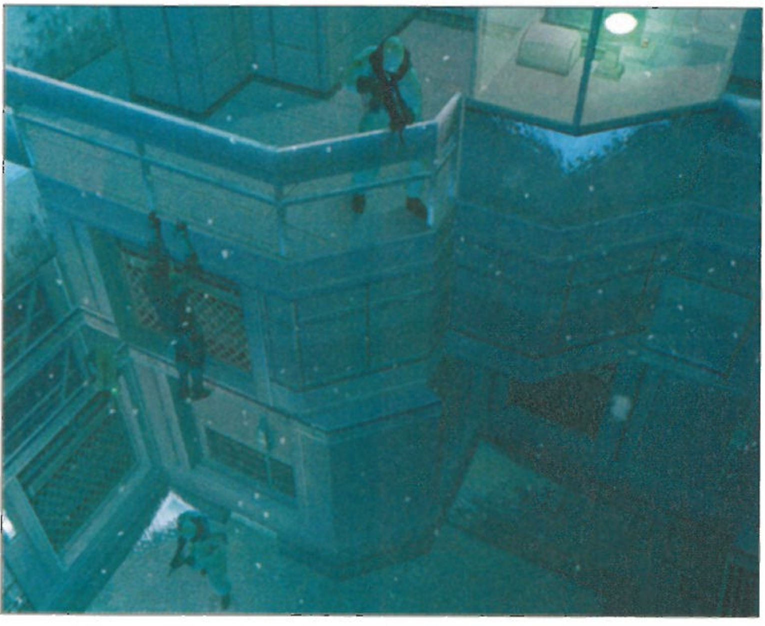


Podemos usar dos tipos de ataque cuerpo a cuerpo: combos de puños y patadas, y acercamiento sigiloso por detrás para coger desprevenidos a los enemigos.



El Codec es el aparato más útil del juego, aunque a menudo sólo nos da disgustos.

GENIALIDAD **Se han combinado los mejores elementos para crear una obra maestra: un nivel gráfico cuidadísimo, un guión absorbente y un control ejemplar.**



"FOXHOUND" AL COMPLETO

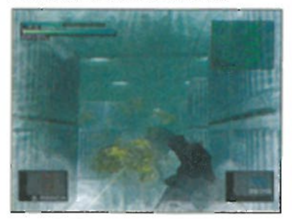
Los jefes finales pertenecen al grupo de élite "Foxhound", en el que antes militaba el propio Solid Snake. Ya no, claro...



Psycho Mantis puede leer nuestra mente y esquivarnos.



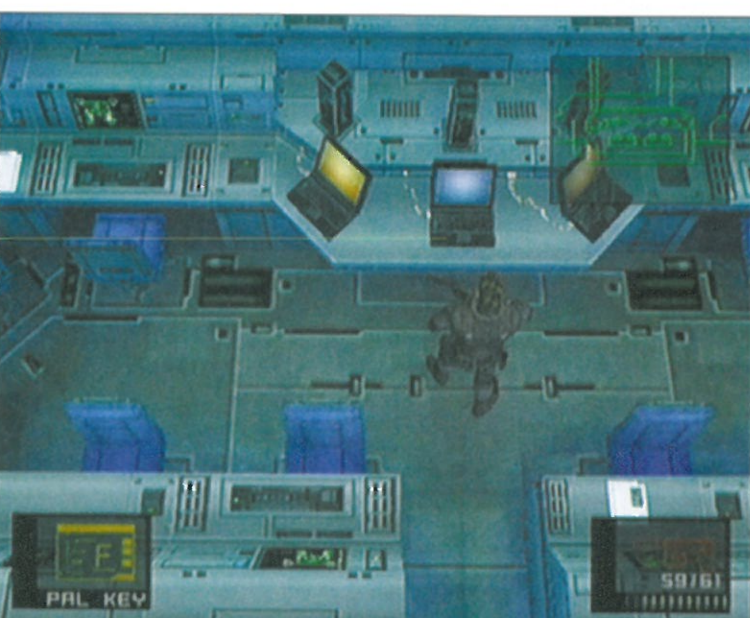
Contra Sniper Wolf hay que combatir con sus armas.



La "impaciente" de Vulcan Raven asusta sólo mirándola.



Por no hablar de Metal Gear, armado con su "railgun".



Esta versión destaca por su aspecto visual, que sin duda es el más cuidado de toda la serie. Sin ir más lejos los decorados son tan variados como bien hechos.



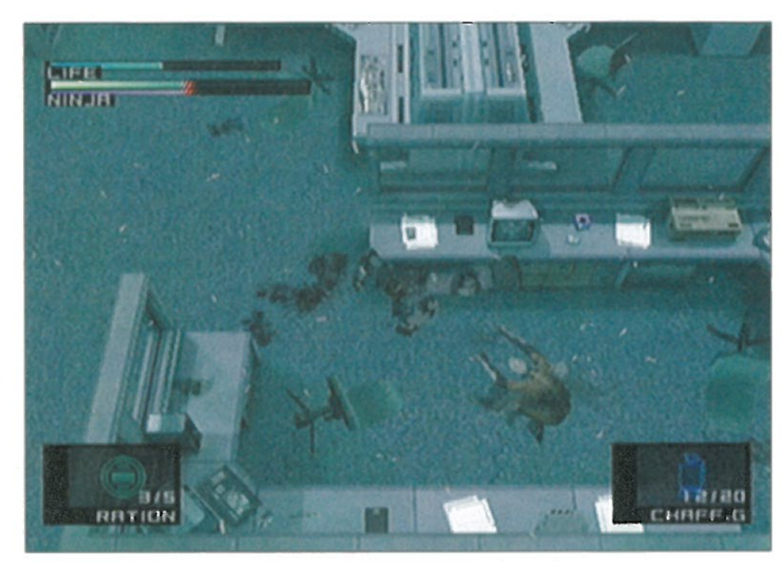
Muchas de las escenas del juego son realmente duras. Chavalines abstenerse.



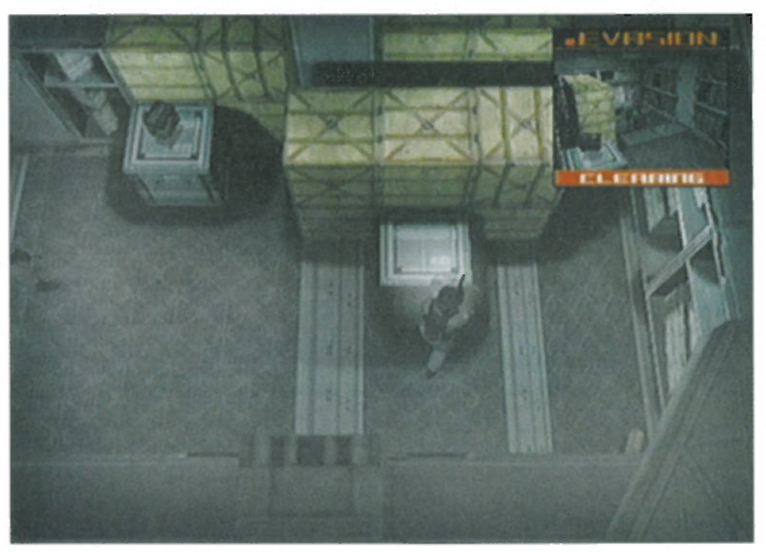
Siempre será mejor noquear a los enemigos que eliminarlos del todo.



Resistir la tortura es cuestión de "botonear" deprisa. El pobre Snake aguantará las descargas eléctricas pero... ¿resistirá tu brazo la máquina de Revolver Ocelot?



Casi todos los objetos pueden ser tumbados, tiroteados o explotados. Y si no preguntadle al que limpió la oficina cuando estos dos terminaron de "zurrarse".



Si los enemigos nos ven escondernos en alguna habitación sin salida procederán a registrarla minuciosamente. Ahora sólo nos queda encontrar un buen escondrijo.



Las abundantes escenas cinemáticas ponen los pelos de punta. Ambientan de maravilla, hacen subir el nivel de adrenalina y además nos sumergen en la acción.

¿MATRIX O METAL?

Algunos de los efectos que se pueden ver en las batallas de este juego son dignos de las mejores películas de acción...





preview estaba en inglés), pero bien porque «MGS» necesita de **constantes comunicaciones y conversaciones** para desarrollar el guión, y no entender ni media significa perderse muchos detalles.

El sigilo como arma

Desde el momento en que entramos en la base, **nuestro principal objetivo es no ser descubierto.** Esto nos hace pensar y actuar de una forma muy diferente a la que sería normal en un juego de acción, lo que **seguro despertará nuevas sensaciones en vosotros.** Por poder, podríamos empuñar un arma y abrirnos paso a tiros por la base pero, además de que así no conseguiríamos ninguna información y no avanzaríamos, no hay que olvidarse de que **Snake está solo y ellos son legión.** Seguro que aprenderéis antes a agazaparos, buscar escondrijos, y mirar en cada esquina, que a disparar una ráfaga de ruidosa ametralladora. Y tampoco es que os vaya a costar demasiado aprender ninguna de estas cosas, pues **el control, aunque complejo** por la cantidad de movimientos y acciones que Snake puede llegar a realizar, **es fácil de aprender y manejar.** En cuestión de minutos estaréis familiarizados con casi todos los movimientos y, según vayamos consiguiendo armas y artefactos, nos explicarán sus características y funcionamiento con sólo una llamadita de Codec (ese cacharro que nos permite estar en contacto con nuestros aliados en cualquier momento). Sin problemas.

Un nivel superior

Hasta aquí estaríamos hablando de un gran juego, pero **«MGS: The Twin Snakes» es algo más.** Hay muy pocas aventuras que, con un guión tan bien hilvanado y lleno de detalles, permitan tanta libertad al jugador. Para que os hagáis una idea, son contadas las ocasiones en que los objetivos se pueden cumplir de una única manera. Y **la libertad a la hora de infiltrarnos por los mapeados es total.** Hay múltiples formas de encarar una zona y depende sólo de nosotros decidir cómo hacerlo.

También lo convierte en algo especial el **brutal tratamiento gráfico** que se ha llevado a cabo. Los **personajes reflejan sentimientos y estados de ánimo** en sus rostros y movimientos. Y, si queréis saber lo que es un escenario detallado, tan sólo tenéis que pulsar el boton de vista subjetiva (desde arriba no se aprecia tan bien) y, literalmente, "flipar". Por no hablar de los efectos de niebla, ventisca... Y, como toque de gracia, el juego está enfocado de manera que **el jugador se sienta el verdadero protagonista** porque ¿cuándo ha leído un jefe final tu tarjeta de memoria y ha hecho comentarios sobre los juegos que tienes guardados? ¿Dónde os han dado un masaje con la vibración del pad después de "botonear" un buen rato? Este tipo de guiños terminan de conquistar a cualquier jugón igual que, estamos convencidos, os conquistarán a vosotros.



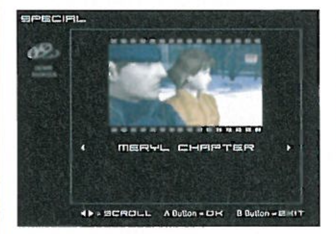
La inteligencia de los enemigos es altísima. Se organizan en patrullas, sus sentidos son más finos, actúan con ingenio...

Utilizar con soltura todas las armas es imprescindible. El rifle de francotirador es complicado, pero muy efectivo en el juego.

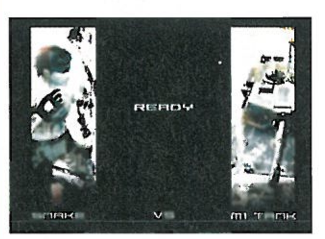
LIBERTAD TOTAL Es la sensación que transmite «MGS: The Twin Snakes» al jugador, una absoluta libertad para llevar a cabo los objetivos.

ANTES Y DESPUÉS

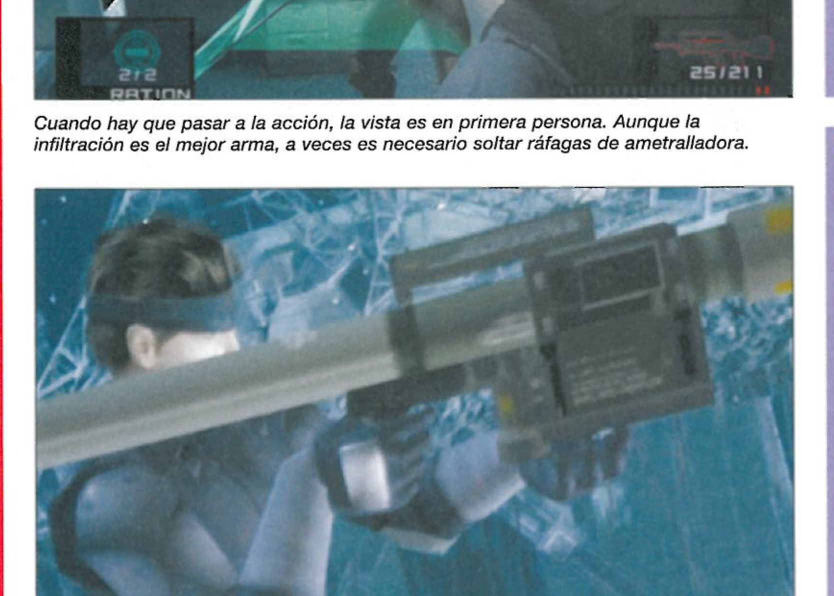
Pásate por el apartado "special" antes de la misión para ponerte en antecedentes sobre los anteriores juegos de MG, o después, para ver los extras desbloqueados.



Podrás admirar todas las escenas cinemáticas del juego seguidas.



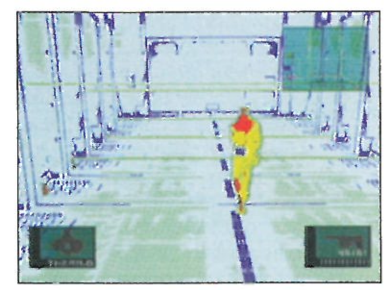
Incluso podemos participar en un "survival" con los jefazos.



Cuando hay que pasar a la acción, la vista es en primera persona. Aunque la infiltración es el mejor arma, a veces es necesario soltar ráfagas de ametralladora.



Sí, en «MGS: The Twin Snakes» también podemos intentar ligar un rato. ¡Mozaaa!



En cualquier momento podemos usar la visión térmica para detectar trampas.



Rebuscando un poco daremos con algún que otro toque nintendero...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 97

▲ Nivel general de escándalo. Mención especial para decorados y efectos.

▼ Algún polígono de menos en los modelos humanos.

SONIDO 90

▲ La banda sonora es ya legendaria. Efectos prácticamente reales.

▼ Las miles de frases habladas, que están en inglés.

JUGABILIDAD 97

▲ No te dejará despegarte, tanto por su guión como por la variedad de situaciones.

▼ Hay quien ve demasiadas interrupciones para secuencias cinemáticas.

DURACIÓN 93

▲ Mil maneras de jugar una misma historia. Montones de extras para los habilidosos.

▼ Lo que es el juego en sí, no destaca por su duración.

TOTAL 96

▲ Descubrir un juego como éste. El **apartado gráfico.**

▼ Pues podrían haberlo doblado al castellano.

VALORACIÓN

NOS LO ESTÁBAMOS MERECIENDO...

Recibir un juego así es todo un honor. De «Metal Gear» siempre hemos oído maravillas, pero es que esta versión exclusiva para GameCube es más que eso. Su elaborado guión, su nuevo tratamiento gráfico, su estilo de juego,... de él nos gusta todo. Recomendado a cualquier tipo de jugador (eso sí, crecidito).

EL RANKING

1. MGS: The Twin Snakes
2. Splinter Cell

Si te gustó la aventura de Sam Fisher, estamos seguros de que ésta te va a encantar. Hay que reconocer que «Splinter Cell» es un juegazo, pero espera a ver lo que Solid Snake puede hacer y ya nos lo contarás...

Otra de zombis...

RESIDENT EVIL CODE VERONICA X

Un capítulo más de la saga «Resident Evil» llega a GC para darnos otra dosis de acción, puzzles y muertos vivientes.

ENTRE ZOMBI Y ZOMBI...

...TENEMOS QUE RESOLVER ALGUNOS PUZZLES. Para abrir nuevas zonas, conseguir objetos y todas esas cosas, nos será más útil la cabeza que el gatillo. Encontraremos juegos de lógica, de habilidad, miraremos textos y examinaremos al dedillo los objetos que ya tengamos para poder avanzar en la aventura.



Examinar con detenimiento cada objeto es crucial para avanzar.



En otras ocasiones es nuestra habilidad la que se premia.



Disponemos de un gran arsenal que nos vamos ganando a medida que avancemos, pero nuestros "amigos más fieles" desde un principio serán la pistola y machete.



La oscuridad es un elemento presente en casi todos los escenarios de «RE CVX».



Los ángulos de cámara están pensados para mantenernos en tensión constante.

Este capítulo se sitúa tras los acontecimientos de «RE 2», cuando **Claire Redfield** (hermana de Chris, el protagonista masculino del primer «RE») es capturada por la organización Umbrella y encarcelada en un extraño complejo en el que, como siempre, algo se está cociendo con doble ración de virus y eso, porque tanto zombi suelto...

Todo lo que esperas

A pesar de ser un juego que **vio la luz** originalmente **hace más de tres años,** aquí podéis encontrar los ingredientes que han compuesto los últimos éxitos de la saga en GC. Tenemos un **guión muy atractivo repletito de sorpresas y sustos** (que seguiréis sin problemas, pues está **subtitulado en castellano)**; una atmósfera opresiva que pone a prueba nuestros nervios; **acción a raudales con varios tipos de armas;** y muchos puzzles diferentes para que no todo sea tumbar zombis y derivados. Además tendremos que llevar a otros personajes a lo largo de la aventura (pero no podemos cambiar cuando queramos, eso sólo ocurre en «RE Zero»), y a todos los manejamos con el control típico de la saga: "girar-avanzar", que sigue funcionando perfectamente... una vez que lo hemos dominado.

¿Dónde está el problema de este juego? Pues en que **el apartado técnico no ha mejorado un ápice.** Para nosotros, un juego así **merecía una renovación en el modelado** de personajes y escenarios, sobre todo después de ver «RE2» y «RE3»; pero también es verdad que así eran los juegos originales, ¿no? Vosotros elegís, en nuestra opinión se trata de **un gran "survival horror" mermado** por un aspecto técnico desfasado. Ya llegará «Resident Evil 4»...

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **CAPCOM**
- Desarrollador: **CAPCOM**
- Tipo de juego: **AVENTURA DE TERROR**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Tarjeta de memoria: **6 BLOQUES**
- Modos: **1 + BATALLA (OCULTO)**
- Extras: **2 DISCOS**
- Precio: **44,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 79
No eran malos hace tres años, pero ya están desfasados.

SONIDO 85
Buena música para asustarse. Los efectos de las armas, peor.

JUGABILIDAD 92
Peculiar pero conocido control. El guión te mantiene en vilo.

DURACIÓN 90
Dos discos de acción, miedo, y puzzles dan para mucho. Extras.

TOTAL 


El miedo que te hará pasar gracias a **su guión.**


El **apartado técnico** nota el paso de los años.

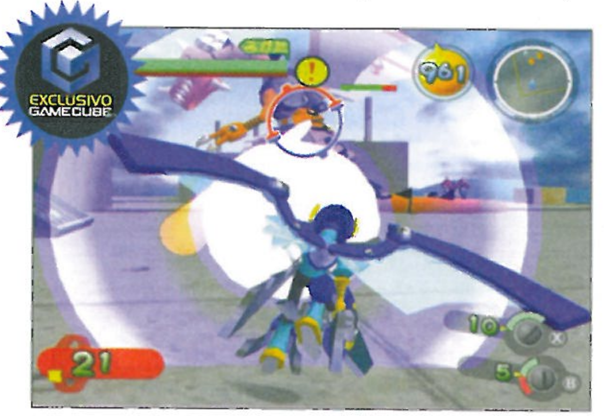
VALORACIÓN

Un buen «RE» con acción, terror y puzzles, empequeñecido por un apartado técnico que se debería haber renovado. Recomendado a los seguidores de la saga.

¡Nos invaden los mini-robots!

GOTCHA FORCE

¿Has pensado qué harías si alguna vez tus juguetes cobraran vida? ¡Pues claro, demostrar que son los mejores!



Cada borg tiene sus propias habilidades. Con éste podremos sobrevolar los escenarios, muy útil en momentos de apuro.



Todos los escenarios son abiertos, con objetos gigantes (son robots pequeñinos) por todos lados. ¿No es aquello una Cube?



Hay borgs de todas las formas imaginables, cada uno con sus ventajas e inconvenientes. Este tiene fuerza, pero es algo lento.



Podéis veros inmersos en auténticas batallas campales, con enemigos lanzando misiles y rayos por doquier. Muy peligroso.

Coleccionar criaturas, enfrentarlas contra otros entrenadores, y que se peguen en tiempo real, como en un juego de lucha, mola, ¿verdad? Pues eso es »Gotcha Force», un juego que se basa en la **moda coleccionista** que ha llevado a Pokémon a los altares, pero que incorpora un **sistema de combate a base de rápidas peleas y una historia emocionante.** Resulta que en la ciudad de Kou, nombre del protagonista, han aparecido unos extraños seres: los borgs. En realidad **no son más que juguetes de bolsillo** que tienen vida propia y distintos tipos: los hay con **forma humana, robots, dragones, soldados, ninjas...** Nuestra misión es lograr que se unan a nosotros (la mayoría sólo lo hace una vez que les hemos vencido) para que nos ayuden a derrotar a los siniestros "death force", que también son borgs, pero mal encarados. El lío ya está listo, ahora toca enfrentarse y coleccionar a **¡cerca de 200 borgs!**

¡A tortazos con todos!

Siempre **luchamos en equipo contra grupos de varios enemigos,** de forma que, si acaban con nuestro borg, rápidamente saldrá el siguiente que hayamos escogido. Pero lo normal es no ver más que al primero de los nuestros, ya que, habiendo jugado unas pocas partidas, te das cuenta de ciertas cositas. Primero, que la **variedad de ataques es muy limitada:** se utilizan sólo golpes directos, presas y misiles. Y segundo, que la gran velocidad a la que se desarrolla el combate lleva a utilizar como estrategia el simple golpeo de botones. Menos mal que **el modo multi sí resulta desafiante,** porque los borgs tienen una pinta estupenda, pero eso es lo único destacable.

TOQUES DE ESTRATEGIA

LUCHA RÁPIDO, PERO CON CABEZA. Coleccionar borgs nos permite disponer de un amplio catálogo de perfiles: unos son rápidos, otros resistentes... Y tú decides cuáles son los idóneos para la siguiente batalla.



Si te fijas bien, darás con el punto débil de todos tus oponentes.



FICHA TÉCNICA

- Compañía: CAPCOM
- Desarrollador: CAPCOM
- Tipo de juego: ACCIÓN-COLECCIÓN
- Idioma: INGLÉS (TEXTOS)
- Jugadores: 1-4
- Tarj. de memoria: 10 BLOQUES
- Modos de juego: 4
- Datos: 200 BORGS
- Precio: 63,95 €
- A la venta: 27 DE FEBRERO



EL ANÁLISIS

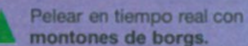
GRÁFICOS 80
Los 200 borgs están muy bien recreados. Los escenarios, no.

SONIDO 74
Voces en inglés y música repetitiva para tanta lucha.

JUGABILIDAD 72
Los ataques son poco variados y los combates muy simples.

DURACIÓN 84
Lucharás durante días para conseguir los 200 borgs. Y ya.

TOTAL 77



▲ Pelear en tiempo real con **montones de borgs.**



▼ **Ataques insuficientes.** Las cámaras. Voces en inglés.

VALORACIÓN

Combina colección y lucha, pero con defectos técnicos y jugables que se compensan con el modo multi y los 200 borgs. Podría habérsele sacado más juego.

La selva nunca fue tan divertida

PITFALL THE LOST EXPEDITION

Pitfall Harry viene dispuesto a demostrar que es el mejor explorador sobre la faz de la tierra. ¡Tiembla, Indiana Jones!

UN HÉROE DE RISA

POR HABLAR, QUE NO QUEDE. Los diálogos con los demás personajes (incluido el leopardo de la foto) ayudan a desvelar la trama de una historia que comienza algo accidentada. Además, la carcajada está asegurada en todo momento gracias a su sentido del humor.



Incluso sin palabras, sólo por las situaciones, la sonrisa sale a flote.



En la historia también hay tiempo para algún que otro romance.



Además de explorar la jungla y colgarte de liana en liana, tienes que enfrentarte a multitud de animalejos de la jungla y pelearte con los nativos a puñetazo limpio.



¡Mola encontrar tesoros! Nos dan nuevos poderes y abren algunas puertas.



Para acceder a nuevas zonas, hay que buscar palancas como la de la imagen.

Imagina que te vas de vacaciones y, en pleno vuelo, el avión se pone a temblar, los motores se apagan, y tú sin paracaídas. El caso es que al despertarte, tras la gran "galleta", te encuentras perdido en la selva y tu única guía es una bengala que brilla a lo lejos. Así comienza la aventura de Pitfall... ¡tu gran aventura!

¡Ahí hay un bicho!

La selva a la que has ido a parar es un **lugar lleno de peligros.** No te fíes de los bonitos paisajes, está plagada de criaturillas salvajes que nos lo pondrán difícil para cumplir nuestro objetivo: sobrevivir. En total hay nada menos que **40 fases, repartidas en 8 áreas** con montaña, río, ruinas... ¿qué pensabas encontrar en una selva? A tu favor cuentas con la **habilidad e inteligencia de Harry.** En su mochila puede llevar una antorcha, una honda o varias cargas de dinamita: hasta 8 ítems que te permitirán avanzar. Y además, por el camino vamos aprendiendo a **derribar árboles, correr sobre la lava o dar espectaculares saltos** para acceder a zonas ocultas. Como ves, **en jugabilidad está a la altura** de lo que pedimos a una aventura de este tipo. El viaje por la selva no aburre en absoluto porque, además de evitar peligros, siempre tenemos objetivos secundarios que cumplir (rescatar a exploradores, ayudar a una princesa a llegar a reina...). Y todo en un **ambiente selvático magistral,** con escenarios que sumergen en la jungla y te meten en el papel. Mola también el **sentido del humor,** que es constante en toda la aventura. Lo malo es que **los textos y las voces estén en inglés.** Algo que impide que este juego alcance notas más altas. Por lo demás, un buen juego para toda la familia.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **EDGE OF REALITY**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **INGLÉS (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Tarj. de memoria: **51 BLOQUES**
- Modos de juego: **1**
- Datos: **+ DE 40 NIVELES**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
Coloristas, simpáticos... Invitan a la aventura y, además, molan.

SONIDO 88
Efectos conseguidos que meten en el papel. Voces en inglés.

JUGABILIDAD 88
Resulta divertido a tope. El control está muy bien ajustado.

DURACIÓN 85
Aunque son nada menos que 60 fases, se hace demasiado corto.

TOTAL 


La variedad, la aventura, el humor... ¡tiene de todo!


Las voces están en inglés y no hay multijugador.

VALORACIÓN

«Pitfall» combina con arte puzzles, plataformas, exploración, sentido del humor y una buena historia; y lo adorna con buenos gráficos. Lástima que se haga cortito.

UN MOVIL DE MIEDO al 7888

1 Pide por SMS al 7888
Por ejemplo si quieres el tono polifonico de DOWN envia : 0790544 al 7888

0712844

2 Pide por telefono al **806 506 286**

3 >Pide por internet www.1001melodias.com

4 Pide por WAP
Para una conexion ultra rapida al WAP envia RAPIDO por SMS al 7888

5 Con

9885643 9803059

TUS FONDOS A COLOR FAVORITOS

Si quieres este logo manda : 0703058 al 7888

0787981 0786627 0709530 0724030 0779191 0741436 0782056 0710314 0708646 0712844

>> LOGOS COLORES

0786650 0784552 0703059 0787762 0785156 0741600 0785909 0775425 0775988 0752564
0784781 0795835 0786654 0780242 0785644 0795941 0710566 0782625 0741601 0790392
0791433 0702562 0741444 0795739 0774630 0705984 0783000 0792275 0751533 0703016
0795937 0702379 0775649 0795834 0788051 0702560 0710453 0716352 0781111 0792271
0716345 0796122 0775159 0794655 0710275 0712378 0786634 0710317 0786439 0791706
0716022 0703052 0703274 0709851 0714852 0703026 0703006 0702969 0703030 0706049

NUEVO

0708646 0708643 0773800
0797920 0720833 0797879
0724330 0721374 0721373
0721345 0721149 0720816
0717559 0716648 0714390

>> SALVAPANTALLAS

0793414 0780405 0720327 0729107 0770798 0778859 0784927 0781758 0776471 0722822

0715362 0793826 0702740 0779240 0786515 0780262 0747494 0781604 0700945 0776174 0786515 0753468
0781010 0791073 0706650 0780884 0781599 0710381 0706987 0751752 0774137 0774837 0740179 0716144
0799984 0721673 0708576 0781597 0721669 0711256 0776172 0743176 0729021 0730301 0791089 0721680
0764833 0723860 0793364 0717361 0729004 0784928 0723522 0770572 0781594 0793375 0719659 0745899

>>>>> NUEVO <<<<<

0752271 0706256 0706987 0716736
0708541 0706649 0716144 0708557

BLANCOS ! 0780262 0753500 BLANCOS !





9804250 9846091 La costa del silencio
9890561 9890544 Down
9891949 9894578 Baby boy
9840353 9802608 Shut up
9804242 9815816 En tu cruz me clavaste
9841783 9837736 Hey ya
9805688 9804211 Ya nada volvera a ser...
9818202 9816439 Buleria
9808682 9806795 Y en tu ventana

ULTIMAS NOVEDADES

Mono	Poli*	
0718202	0716439	Buleria • David Bisbal
0708672	0706786	Olvidate de mi • Iguana Tango
0708682	0706795	Y en tu ventana • Andy and Lucas
0705688	0704211	Ya nada volvera... • El canto del loco
0740353	0702608	Shut up • Black Eyed Peas
0721030	0718148	La chica de la... • Fran Perea
PRONTO	0720522	Deseos de... • La oreja de Van Gogh
0704579	0779076	Hit that • The Offspring
0718203	0716440	Don't stop the music, baby • Rosa
0783919	0783832	Pienso en aquella tarde • Pereza
0775948	0780208	In the shadows • The Rasmus
0721040	0718168	Tardes negras • Tiziano Ferro
0751727	0746090	It's my life • No doubt
PRONTO	0722653	Abre tu mente • Merche
0703100	0779038	Life for rent • Dido
0708662	0706772	Devuelveme el aire • D.Bustamante
PRONTO	0722651	Soy lo que me das • Chenoa
0716665	0714302	Honest • Dover
0707664	0779054	I'm lovin it • Justin Timberlake
0708656	0706766	Animal • Rem
PRONTO	0722980	La felicidad • Bushido
0741790	0737743	So yesterday • Hilary Duff
0716658	0714004	Bailar en tu boca • Los canos
0707204	0706120	Signed sealed delivered... • Blue
0721031	0718150	La vida viene y va • Maria Bestar
0708678	0706784	Sacke • Junior Miguez
0713146	0706090	Ladies night • Atomic Kitten
0704525	0701424	Are you gonna be my girl • Jet
0707214	0706790	Red blooded wom • K.Minogue
0721041	0718170	Y sigo • Luis miguel

SUPERVENTAS ESPANOLAS

Mono	Poli*	
0787621	0787765	20 de enero
0742621	0755777	A dios le pido
0704237	0701427	Aunque no te pueda...
0704538	0786047	Cadillac solitario
0792606	0792587	Caprichosa
0774404	0776454	Devuelveme la vida
0725012	0755775	Fiesta pagana
0704576	0787470	Himno del F.C. Barcelona
0704577	0787418	Himno nacional de Euskadi
0746535	0755763	Himno Real Madrid
0779125	0746093	La incondicional
0782575	0784747	La madre de jose
0795029	0796757	Las tapitas
0785477	0785480	Loca
0711833	0714363	Me gustas tu NUEVO
0779127	0746095	Mi corazon
0791482	0791424	No es lo mismo
0784345	0721307	Oye como va NUEVO
0704642	0786051	Rayando el sol
0708676	0706782	Regalame la silla...
0741787	0737734	Rosas NUEVO
0776049	0787411	Segadors
0785105	0784746	Son de amores
0796168	0796169	Tanto la queria
0718222	0714337	Tengo
0779538	0746114	Tequila
0722004	0718801	Uno mas uno son...

TOP TV CINE

Mono	Poli*	
Pronto	0775204	Agárralo como puedas
0731069	0782140	Apocalypse now
0712642	0782142	Austin Powers
0733117	0774322	Barrio Sesamo
0718927	0717043	Besame mucho
0710002	0755679	Benny Hill
0711095	0770729	Caza Fantasmas
0704547	0746078	Conan el Bárbaro
0716660	0714063	Don't let me... NUEVO KILL BILL
0711014	0755774	El Bueno, el malo y...
0710053	0790071	El Coche Fantastico
0710054	0755773	El Equipo A
0711040	0755671	El Exorcista
0711015	0755674	El Padrino
0711107	0770736	El Puente sobre el rio...
0710080	0700053	Embrujada
0715030	0702611	Fraggle rock NUEVO
0710120	0770728	Friends
0711150	0770807	La Pantera Rosa
0715003	0780145	Looney Tunes
0715040	0755678	Los Simpsons
0729344	0746009	Mc Gyver
0710132	0754257	Mission impossible
0752643	0755673	Pulp fiction
0711060	0755778	Rocky
0704646	0775170	Rocky - Eye of the tiger
0704653	0746069	Sister act
0711140	0746067	Terminator
0711032	0746080	You can leave your...

SUPERVENTAS INTERNACIONALES

Mono	Poli*	
0775893	0786366	Aicha NUEVO
0704235	0701422	All the people in the world
0738727	0784641	Boléro
0793560	0779133	Bring me to life
0795606	0784642	Canon - Pachelbel
0738770	0784643	Carmina burana
0795607	0784644	Cascanueces
0782861	0755785	Chihuahua
0782819	0781884	Crazy in love
0712287	0770804	Désenchantée
0713483	0779955	Every breath you take
0707187	0706081	From the inside DANCE
0748184	0781887	Get Busy
0791244	0791166	Going under
0719098	0779686	Highway to hell
0702028	0701783	Illusion
0770787	0774642	In da club
0775948	0780208	In the shadows
0709155	0701784	Just a little more...
0713495	0717102	Let it be NUEVO
0799308	0755770	Lose yourself
0708788	0779062	Never leave you DANCE
0792617	0792450	Numb
PRONTO	0784716	Marcha funebre sonata
0773807	0702608	Shut up
0776090	0776465	The bitter end NUEVO
0792615	0792454	Time is running out
0702721	0790858	Trouble
0785110	0784896	Where is the love

TU MOVIL EL MEJOR GUITARRISTA DEL MUNDO

0720500 *Eye of the tiger - rocky*
0720491 *Europa*
0720467 *Another brick in the wall*
0720482 *Satisfaction (i can't get no)*
0714023 *Bohemian rapsody*
0714045 *Smoke on the water*
0714033 *Hotel california*
0714017 *Are you gonna go my way*
0720475 *Message in a bottle*
0722465 *Ain't talkin about love*
0721663 *The kids aren't alright*
0720498 *Passion and warfare*
0720484 *Jumpin'jack flash*



CAMBIA DE ESTILO Y DEJA QUE TU MÓVIL SUENE COMO UN MOTOR DE FORMULA 1

0799076 *Oooooh Sexy*
0784383 *Eructo letal*
0784376 *Pedo letal*
0784348 *Caballo*
0784346 *Burro*
0784359 *Pajaro*
0784385 *R2d2*
0784349 *Perro que ladra*
0798391 *Gato loco*
0784363 *Vaca loca*
0798395 *Marcha militar*
0713754 *Formula 1*



- Si quieres Chatear con una MUJER envia CHAT M al 7122
- Si quieres Chatear con un HOMBRE envía CHAT H al 7122
- Si quieres algo mas envia PICANTE al 7122

Válido para todos los móviles



Te ayudamos a encontrar tu camino

Envia VIDENCIA al 7122
Para una videncia UNIVERSAL

Envia TAROT al 7122
para el TAROT dedicado a ti

Válido para todos los móviles y todas las operadoras a 0.90€+IVA/SMS



COMPATIBLES CON : NOKIA 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 3330, 3350, 3410, 5210, 5510, 7650, 3100, 3300, 6220, 6230, 3200 - PANASONIC GD87, G60, G60 - MOTOROLA T720, V500 - SAGEM MY G5, MY X5, MY X6m, MY-x6m, MY-X2, MY-X6, MY-V65 - SIEMENS S55, M55, SL55, A60, C60, C62, ST55 - SONYERICSSON P800, T610, P800 - LG 7020, 5220c, 5300, 5310, 5400, 7050, 7100 - PHILIPS 530 - SHARP GX10i, GX10, GX20 - SAMSUNG P400, X400



> PIDE LOS MEJORES JUEGOS :
1 - Por telefono al **806 506 305**

NUEVO> 2 - Por SMS al 7888
Manda JUEGO (espacio) y la referencia del juego elegido al 7888
Ej : Si quieres FIFA Football 2503 envia JUEGO 0789810 al 7888

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **SQUARE ENIX**
- Desarrollador: **BROWNIE BROWN**
- Tipo de juego: **RPG DE ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**

- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1**

- Personajes: **2**
- Duración: **MÁS DE 40 HORAS**
- Modos de juego: **1**

- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Es hora de empuñar la espada

SWORD OF MANA

¡Amantes del rol, estamos de enhorabuena! La famosa saga Mana vuelve a Nintendo tras lustros de espera.

El "Mana" es el poder de la diosa que protege la tierra, y que una vez se usó para causar el mal. Por esto, el imperio de Granz se dedica a perseguir a todos los que creen en este poder, argumentando que así evitarán que nadie vuelva a usarlo para esclavizar al mundo. De esta forma, las vidas de **los dos protagonistas -un chico y una chica-** se ven un día entrelazadas a causa del peligro que supone el imperio... y aquí es donde entras tú, pues **al principio del juego debes escoger entre uno de ellos** para dar fin a la amenaza de Granz.

¿Te gusta "rolear"?

El desarrollo es el habitual de un RPG de acción: cuando estás **por los pueblos hablas con la gente, y al salir de ellos hay que liarse a espadazos** (machacando el botón, no por turnos) con innumerables enemigos. Estás pensando en «Zelda: A Link to the Past», ¿verdad? Pues sí, se parece, pero es algo diferente porque aquí tiene **más importancia el combate que la resolución de puzzles** (que los hay, pero menos). Además, **visualmente resulta de lo mejorcito** que hemos visto en GBA. Algunos parajes son sencillamente geniales, y el día da paso a la noche (y viceversa) con un espectacular uso del color. Cosa que, además de muy maja, aporta jugabilidad, ya que **dependiendo de la hora del día aparecen distintos enemigos** y pueden ocurrir diferentes sucesos. Por si fuera poco, **tanto la chica como el chico tienen sus propias zonas** y secuencias exclusivas de cada uno, y también hay **personajes secundarios que se unen a ti** en ciertas partes de la historia, a los que puedes manejar. O, más bien, debes. Nos explicamos: cuando llevas a dos personajes juntos puedes alternar el control pulsando Select, pero resulta que el compañero que no controles, más que ayudar, estorba durante la lucha debido a una floja IA. Además, si ya estás curtido en el género, "SOM" **te resultará algo facilón.** Aún así, sigue siendo rompedor, y de los juegos de rol más interesantes de la temporada.

HEROES CON CLASE

Cada vez que subes de nivel, puedes mejorar una categoría del personaje (tú elijes cuál de entre las 6 disponibles). De esta forma se aprenden las "clases". Por ejemplo, si mejoras mucho la categoría "Guerrero", terminas aprendiendo la clase "Bárbaro", que aumenta notablemente tus estadísticas en combate físico.





Los espíritus se usan con el botón R, y pueden utilizarse tanto para magias de apoyo como de ataque. Hay 8 tipos diferentes.



El paso del día a la noche no es una mera anécdota, pues hay sitios a los que sólo se puede acceder cuando cae la noche.



Bosques, minas abandonadas, áridos desiertos e incluso una aeronave son sólo algunos de los lugares que visitaremos.



La espada es exclusiva del chico, y el bastón mágico, de la chica. Pero hay disponibles otras siete armas, como esta maza.

UN JUEGO, DOS HÉROES

Así es y, aunque durante buena parte del juego van juntos, tienen sus zonas y situaciones únicas. Y, por supuesto, cada uno goza de sus propias características...



El chico propina fuertes ataques físicos y su defensa es muy alta.



La chica es más débil físicamente, pero domina poderosos hechizos.



Si van juntos, el botón Select cambia el control entre ambos.





La Casa Cacto es uno de los lugares más curiosos. Aquí podemos cultivar diversos vegetales con los que mejorar las armas cuando visitemos al enano que las forja.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94

▲ Escenarios con detalle y colorido realmente buenos y personajes bien animados.

▼ Lo único que empaña este apartado son algunas molestas (aunque muy ocasionales) ralentizaciones.

SONIDO 91

▲ La música es excelente, con temas para el recuerdo.

▼ Vale, los efectos tampoco son nada del otro mundo.

JUGABILIDAD 88

▲ Su sencillez permite aprender a manejarse y empezar a disfrutar en pocos minutos.

▼ La inteligencia del compañero controlado por la máquina.

DURACIÓN 92

▲ Unas 20 horas de juego por cada personaje. Y cuando acabes, te queda el otro...

▼ Un buen modo cooperativo le habría venido de perlas.

TOTAL 91

▲ **Los gráficos y la música** se salen. La interesante historia.

▼ Que te resulte fácil, y **la supuesta IA** de la máquina.

VALORACIÓN



Y AHORA, EL ROL DE ANTES

"SoM" no sólo nos regala una banda sonora memorable, gráficos y ambientación de locura, o una gran historia y personajes con mucho carisma, sino que también reinventa el clásico en el que se basa («Mystic Quest» de GB, 1990) alcanzando unas cotas jugables sensacionales. Divertido y, además, largo como pocos.

EL RANKING

1. Pokémon Rubí y Zafiro
2. Golden Sun 2: La edad perdida
2. Legen of Zelda

El género está bien surtido en GBA y, pese a la calidad de "SOM", no hay sitio para él. Pero si ya has acabado con los títulos del ránking, prueba "el Mana".

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **ATARI**
- Desarrollador: **WEBFOOT TECHNOLOGIES**
- Tipo de juego: **LUCHA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**

- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1-2**

- Luchadores: **15**
- Niveles de dificultad: **3**
- Modos: **4 + MULTIJUGADOR**



- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **31 DE MARZO**

¡¡Se van a poner las pilas!!

DRAGON BALL Z TAIKETSU

Goku, Piccolo y compañía se van a ver las caras en un torneo de lucha, a ver quién se la rompe a quién.

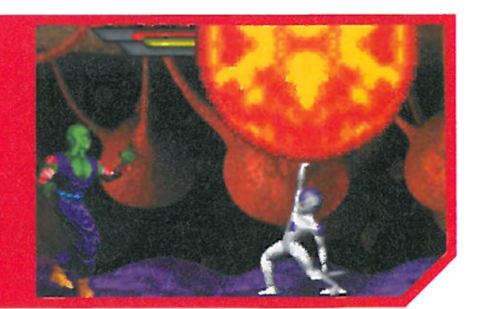
Pues sí, ya hemos probado la penúltima incursión consolera de Dragon Ball y no, esta vez la cosa no va de rol. Tras dos entregas de marcado estilo aventurero, **Goku se estrena en un juego de lucha** para la portátil. Y con él, otros 14 conocidos guerreros, dispuestos a dejarse los empastes en **6 modos de juego:** Torneo, Resistencia, Time Challenge, Entrenamiento, multi... y un modo oculto. Bien, la primera impresión anima, sepamos si todo es igual de positivo.

A puñetazo limpio

Los escenarios tienen un correcto y agradable diseño, más convincente que los gráficos de los luchadores, a los que les falta definición. Además las **animaciones resultan bastante toscas,** algo que sorprende porque el juego lo han diseñado los mismos programadores de las entregas anteriores, donde eso estaba más cuidado. En fin, lo importante es jugar y, ¿cómo ha quedado eso? Bueno, el número de golpes no es demasiado amplio, pero contar con **tres ataques súper especiales, únicos para cada personaje,** lo compensa; además, los tres niveles de dificultad garantizan un desarrollo de las peleas con gran intensidad. Vamos, que se deja jugar y sus controles son bastante sencillos. Aunque lo mejor son los extras. Podemos comprar trucos, modos ocultos... para lo que tendremos que emplear mucho tiempo jugando.

UNA DE MAGIAS...

Los personajes de DBZ poseen, entre otras características, la habilidad de ejecutar ataques especiales con los que castigar duramente al enemigo. En esta ocasión, cada uno de ellos cuenta con 3 ataques exclusivos, con el aliciente de que resultan espectaculares y no demasiado complicados de ejecutar.



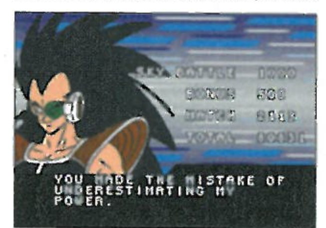

Nada menos que quince luchadores se han dado cita en esta entrega. Siete están disponibles desde el inicio, pero desbloquear al resto te va a llevar tu tiempo.


El modo Entrenamiento es ideal para aprenderse los especiales de cada uno.


Hay una considerable variedad de escenarios, todos sacados de la serie.

¡VÁMONOS DE COMPRAS!

¡Que sí, hombre, sí! Basta darse una vuelta por el "Z-Store" y comprar allí interesantes cosillas con la pasta ganada en las peleas.



Al ganar, recibimos "Z-Points" para pulirlos en el "Z-Store"...


... y podemos comprar cositas como esta flipante imagen.


La barra que hay debajo de la amarilla es la de magia; tiene 3 niveles y se llena presionando L+R. Los ataques más fuertes requieren que la llenéis a tope.

¡CÓMO PEGA! El nuevo título de Dragon Ball Z se decanta por la lucha clásica en dos dimensiones. Y, aunque visualmente no alcanza gran nivel, sus 15 luchadores y buen número de golpes mantendrán ocupados a cualquier fan del género... y de Toriyama.



El punto de variedad lo ponen los peculiares "encuentros" en el cielo, donde hay que machacar los botones a toda caña.



Se pueden realizar combos encadenando un buen número de impactos sobre el rival y, de paso, incrementar la puntuación.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 78
▲ Lo más destacable es el acabado de los escenarios, y el tamaño de los personajes.
▼ Las animaciones no están a la altura de lo exigido.

SONIDO 80
▲ Melodías correctas que encajan bien con el juego.
▼ Los efectos no son gran cosa.

JUGABILIDAD 80
▲ Bien por los 3 modos de dificultad y los súper especiales. Además, el control es muy sencillo...
▼ ...peeero echamos en falta una mayor variedad de movimientos por personaje.

DURACIÓN 85
▲ Los 6 modos de juego, 15 luchadores y la tienda, sí, hay lucha para rato.
▼ Más luchadores, claro.

TOTAL 80

▲ La **duración**. Los modos de juego. El **sencillo control**.
▼ El apartado técnico no está a la altura. Se echa en falta **más golpes y magias**.

VALORACIÓN



UNA LICENCIA POCO APROVECHADA
«DBZ Taiketsu» destaca por su duración y variedad de opciones. Pero nos queda la sensación de que no se ha aprovechado al máximo una jugosa licencia, sobre todo por su apartado técnico, y porque se lo podían haber currado más en cuestión de jugabilidad. Aún así, puede ser una opción chula para los fans de Goku.

EL RANKING

1. Kings of Fighters EX 2
2. Street Fighter Alpha 3
3. Super Street Fighter II

"KoF EX 2" hace honor a su nombre por gráficos y jugabilidad, y los dos "Street Fighter" resultan rompedores. Por contra, "Taiketsu" queda lejos de estos 3 monstruos.

OK Nintendo Acción



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: KONAMI
- Desarrollador: KONAMI
- Tipo de juego: CARTAS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)

- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Jugadores: 1-2

- Fases: 1 CAMPEONATO
- Datos: MAS DE 1000 CARTAS
- Modos de juego: CAMPAÑA, EDITAR BARAJA, MULTI.

- Precio: 44,95 €
- A la venta: 26 DE MARZO

¡Apúntate a la Yu-gi-oh-manía!

YU-GI-OH! TOURNAMENT 2004

¿Aún no conoces el fenómeno Yu-Gi-Oh? ¡Pues este juego es lo que necesitas para entrar en su apasionante universo!

¿Cómo que no conoces aún la saga 'Yu-Gi-Oh!'? Pues serás el único, porque este juego de cartas, que cuenta con serie de TV y multitud de videojuegos, **está arrasando en todo el mundo.** Pero tranquilo, que aquí está NA para ayudarte a entrar en su universo con este World Championship Tournament 2004, el juego definitivo de la saga para GBA. Y prepárate porque, **una vez metido, no lo podrás dejar...**

¡Dame otra carta!

La cosa es bien simple: se trata de combatir usando cartas. **Tienes invocaciones, hechizos y criaturas con los que debes derrotar a tu oponente** hasta llegar a ser campeón del mundo. Si conoces algún título anterior ya sabrás jugarlo, pues un duelo es un duelo, pero... ¡alto! Hay novedades como sus **más de 1000 cartas, nuevas barajas temáticas, y hasta 25 personajes de la serie de TV.** Mola, ¿no? Y si nunca has jugado, **en pocas partidas te darás cuenta de lo sencillo que resulta** y... ¡a derrotar enemigos sin parar! Sí, visualmente no es lo mejor que hay para GBA porque, oye, en la pantalla sólo vas a ver el tablero y las cartas; pero aún así **flipa uno con los diseños de los cientos de criaturas** que podemos invocar. Además, el sonido y los eficaces menús son ideales para acompañarte durante las largas horas que le vas a dedicar al juego, porque su punto fuerte es que siempre habrá cartas por conseguir.

CONSTRUYE TU BARAJA IDEAL

Es una de las grandes bazas del juego. Empezamos con una baraja de 40 cartas, el mínimo permitido en el torneo. Pero, a medida que vayamos ganando duelos, iremos obteniendo cartas de criaturas y hechizos cada vez mejores con las que potenciar nuestro, a priori, humilde mazo.





Yugi es tan solo uno del montón de personajes que podemos escoger. Cada uno posee un mazo básico con más ataque, defensa, hechizo... Escoge tu mazo ideal, y a luchar.



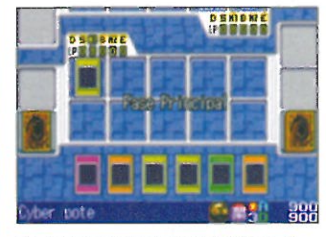
Las criaturas son pura imaginación. Esta es... ¡un delfín verde! ¡y con pinchos!



La carta que más puntos de ataque tiene es la que gana y... ¡ups! Nos ha fundido.

¿FASES? ¿Y ESO QUÉ ES?

Las fases de cada turno son: Robo (coger carta), Espera (pasar), Principal (invocar), Batalla (atacar), y Final. Son como pasos a seguir.



En la fase principal decidimos si queremos invocar una criatura...


...o si es mejor usar hechizos para potenciar el ataque.



¡Chico, deja ya de mirarla embobado! La doncella indulgente es un gran ejemplo de poder defensivo, ¡tiene 2000 puntos! Con ella en el tablero, estarás mucho más seguro.

¡MAZO, PERO MAZO! Es el cartucho «Yu-Gi-Oh!» con mayor número de cartas de GBA: ¡más de 1000! Y por lo demás... ¡es puro Yu-Gi-Oh! Te esperan cientos de emocionantes combates donde demostrar tus dotes de estrategia con criaturas y hechizos.


Al final del combate, si ganamos, nos dan una carta nueva para mejorar nuestro mazo. ¡Y también hay sobres con varias cartas!



Aunque el juego guarda más de 1000 cartas, podemos leer una detallada descripción de cada una de ellas. Y en castellano, sí.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80
▲ Variados diseños de criaturas y menús cuidados e intuitivos.
▼ Aunque muy majas, sólo se muestran cartas. Y un cursor.

SONIDO 87
▲ Una música amena y buenos efectos que mejoran los de anteriores entregas.
▼ Tras unas horas de juego se te hará repetitivo. Inevitable.

JUGABILIDAD 90
▲ Cada partida es distinta, y el sistema de juego engancha a cualquier jugador enseguidita.
▼ Un tutorial habría venido bien.

DURACIÓN 94
▲ ¡Interminable! Las estrategias y combinaciones son prácticamente infinitas.
▼ Estooo... ¿que suspendas las mates, o algo, por jugar tanto tiempo con tu Advance?

TOTAL 90

▲ Su duración. **Coleccionar cartas** está bien, **y usarlas contra el contrario,** mejor.

▼ **Los gráficos pueden pecar de sosos** en ocasiones, y se echa en falta un tutorial.

VALORACIÓN



EL JUEGO DE CARTAS DEFINITIVO

Aunque sea un "simple" juego de cartas, el último «Yu-Gi-Oh!» es la mejor manera de conocer a fondo esta apasionante saga. Una vez dentro, te verás enganchado hasta el punto de no querer (o poder) dejar de conseguir (muchas) más cartas y elaborar estrategias con ellas. ¡Y el modo multijugador le da aún más gracia al asunto!

EL RANKING

1. Yu-Gi-Oh! World Champ. Tournament 2004
2. Yu-Gi-Oh! Las Cartas Sagradas
3. Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition

¡Y aún hay más! Pero vamos, con su gran número de cartas y sus textos en castellano, este 2004 es el que más mola (mola mazo, ya).



ENVÍA **JJ32** SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU JUEGO AL **7494**

Si dudas estamos en juegos@movilgalaxy.com O LLAMA AL 806 52 60 37










Skate&Slam Cod.1012

Rayman Golf Cod.1010

XIII Cod.1088

Six Raven Shield Cod.1085



LO+PEDIDO

1005	Prince of Persia
1007	Six Broken Wings
1018	Rayman 3
1045	Honey Box
1084	Splinter Cell
1020	Desailly Pro Soccer
1041	Extreme Speed
1009	Rayman Bowling
1014	Speed Devils
1015	Summer Volley
1001	Block Breaker



MegaJuegos

ENVÍA **MJ44** ESPACIO Y CÓD JUEGO AL **7494**

Si dudas estamos en juegos@movilgalaxy.com

TAMBIÉN PUEDES DESCARGÁRTELOS LLAMANDO **806 52 61 43**











TENNIS CHAMPION cod 146104

REAL SOCCER cod 147404

SOCCER cod 147934



ITALIAN	ITALIAN JOB
XMEN	X-MEN 2
TOP	TOP GUN
SLOTS	SLOTS
FORCE	MOBILE FORCE
STRIP	STRIP POKER
SLOT	SLOTMACHINE
JACK	BLACK JACK
INVADERS	INVADERS
BABE	BABE TRIX

LO+PEDIDO

111561	BETRIS
111564	CHESS
107159	B-MAN
110266	SPACE TAXI PINBALL
111584	MOBIBALL
111582	M-FOOTBALL
110206	EXTREME SPEED
110209	FRUIT MACHINE
110259	SUMMER GAMES 2004
110842	DARTS

www.movilgalaxy.com

polifónicas
logos
tonos
juegos
fotos
salvapantallas
animaciones
concursos
ordenadores...

polifónicos

Envía **TP32** + un espacio y el código del tono > al **7494**

ó llama al **806 52 60 61**

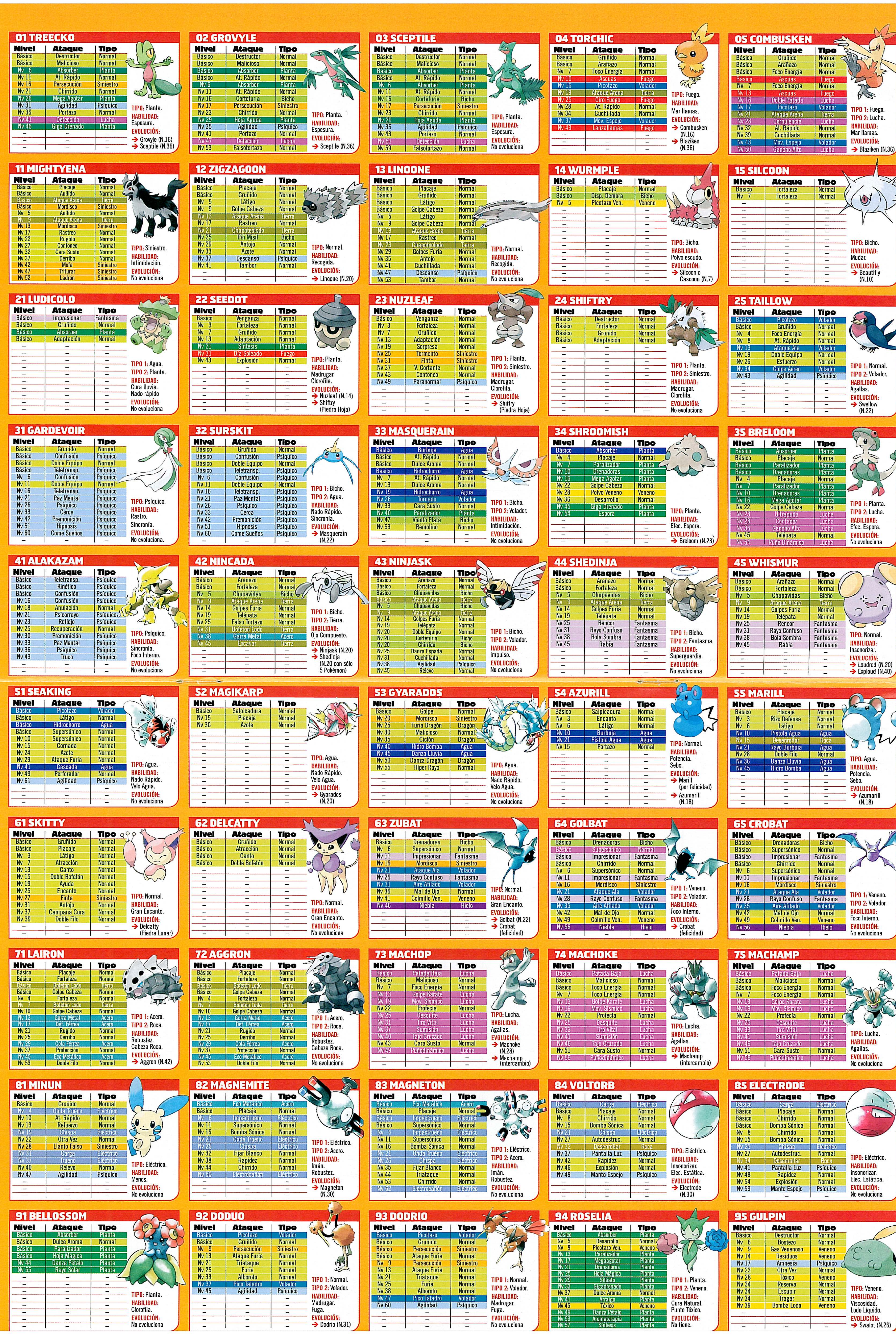


83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
83849	MOLINOS DE VIENTO	MAGO DE OZ
83902	SON DE AMORES	ANDY Y LUCAS
83883	FRAGGLE ROCK	TELEVISION
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
82380	DAME VENENO	LOS CHUNGUITOS
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEA
80096	PULP FICTION	FILM
80143	LA PANTERA ROSA	THEME
83228	SAMBA ADAGIO	SAFRI DUO
80044	ROCKY	FILM
80239	FINAL COUNTDOWN	EUROPE
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
80108	BENNY HILL	THEME
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
80093	EQUADOR	SASH
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
82123	ATHLETIC DE BILBAO	HIMNO OFICIAL
84034	UNO MAS UNO SON SIETE	FRAN PEREA
83918	WHERE IS THE LOVE	BLACK EYED PEAS
83786	DESENCHANTEE	KATE RYAN
84203	DOS GARDENIAS	LATIN LOVERS
80111	SWEET CHILD OF MINE	GUNS AND ROSES
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
84067	EL EXORCISTA	CINE
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
83809	GUARDIA CIVIL	HIMNO
83814	SATISFACTION	BENNY BENASSI
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
83863	FALLIN HIGH	SAFRI DUO
83604	LOCA	MALENA GRACIA
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
80024	THE MATRIX	FILM
80065	FRIENDS	THEME
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
81459	SMOKE ON WATER	DEEP PURPLE
82430	DEVUÉLVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
80067	BELISSIMA	DJ QUICKSILVER
82740	MALDITO DUENDE	HÉROES DEL SILENCIO
80045	WITHOUT ME	EMINEM
84202	TELEFONO ANTIGUO	SONIDO
84201	VOGLIO VEDERTI DANZARE	PREZIOSO
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
83580	WEEKEND	SCOOTER
83477	HIMNO DE VALENCIA	COM. VALENCIANA
80174	EXPEDIENTE X	TELEVISION
84072	TANTO LA QUERIA	ANDY Y LUCAS
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
82886	NI MÁS, NI MENOS	LOS CHICHOS
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
82190	BETIS	HIMNO OFICIAL
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
83834	LA ABEJA MAYA	TELEVISIÓN
80091	20TH CENTURY FOX	FILM
80406	TAKE ON ME	A-HA
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO & AMAIA
83661	AXEL F 2003	DJ MURPHY BROWN
80137	ENTER SANDMAN	METALLICA
83850	LAS TAPITAS	ANUNCIO ONCE
81664	CHILDREN	ROBERT MILES
84215	BABY BOY	BEYONCE
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
83258	SEVILLA F.C.	HIMNO OFICIAL
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
84226	CAFE DEL MAR	ENERGY 52
80078	BILLY JEAN	MICHAEL JACKSON
82364	CHIQUILLA	SEGURIDAD SOCIAL
82813	MI JEFE	MOJINOS ESCOZIOS
80197	SANDSTORM	DARUDE
83886	CAPRICHOSA	CHAYANNE
84211	HIT THAT	THE OFFSPRING
83950	MOONLIGHT SHADOW	MIKE OLDFIELD
83797	MAS QUE NADA	TANGA GIRLS
83648	LA FAMILIA MUNSTER	TELEVISIÓN
80131	BUFFY CAZAVAMPIROS	THEME
80217	I CANT GET NO SATISFACTION	ROLLING STONES
83650	SAINT ANGER	METALLICA
84266	MAY IT BE	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
84191	UNA NOCHE CON ARTE	EL ARREBATO
81685	TU ES FOUTU	IN-GRID
80336	MACGYVER	THEME
84213	TEQUILA	CAFE QUIJANO
80074	EL EQUIPO A	THEME
83873	GOING UNDER	EVANESCENCE
80321	UNFORGIVEN	METALLICA
84054	LA ESENCIA DE TU VOZ	ROSA
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
80285	CHARLIE S ANGELS	THEME
80195	ANGEL	THEME
83884	EL PRINCIPE DE BEL AIR	TELEVISION
80012	SK8TER BOI	AVRIL LAVIGNE
84035	GET BUSY	SEAN PAUL
80831	JAMMIN	BOB MARLEY
80023	AUSTIN POWERS	THEME
84204	IN THE SHADOWS	THE RASMUS
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	LA OREJA DE VAN G.

LO+PEDIDOS

80062	IN THE END	LINKIN PARK
80025	THE SIMPSONS	THEME
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
84090	TENGO	QUECO
84061	SHUT UP	BLACK EYED PEAS
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83586	SOMEWHERE I BELONG	LINKING PARK
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
80014	JAMES BOND	FILM
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
84064	DARTH VADER M. IMPERIAL	STAR WARS
84057	EN TU CRUZ ME CLAVASTE	CHENOA
84216	LA COSTA DEL SILENCIO	MAGO DE OZ
80001	IN DA CLUB	50 CENT
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
82835	MIENTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
80017	MISION IMPOSIBLE	FILM
80125	MORTAL KOMBAT	FILM
84267	BULERIA	DAVID BISBAL
84079	FROM THE INSIDE	LINKIN PARK
84068	DU HAST	RAMMSTEIN
83856	20 DE ENERO	LA OREJA DE VAN GOGH
83933	ROSAS	LA OREJA DE VAN GOGH
83885	NUMB	LINKIN PARK
84042	RATONCITOS COLORADOS	ANDY Y LUCAS
83914	NO ES LO MISMO	ALEJANDRO SANZ
84094	HIMNO DE RIEGO	REPUBLICA
84207	EL PADRINO	CINE
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
80043	THE TERMINATOR	FILM

SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA PARA NUESTRO PRÓXIMO NÚMERO>> ENVÍA PEDIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494.



01 TREECKO

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Malicioso	Normal
Nv 6	Absorber	Planta
Nv 11	At. Rápido	Normal
Nv 16	Persecución	Siniestro
Nv 21	Chirrido	Normal
Nv 26	Mega Agotar	Planta
Nv 31	Agilidad	Psíquico
Nv 36	Portazo	Normal
Nv 41	Detección	Lucha
Nv 46	Giga Drenado	Planta

TIPO: Planta.
HABILIDAD: Espesura.
EVOLUCIÓN: → Grovyle (N.16) → Sceptile (N.36)

02 GROVYLE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Absorber	Planta
Básico	At. Rápido	Normal
Nv 6	Absorber	Planta
Nv 11	At. Rápido	Normal
Nv 16	Cortefuria	Bicho
Nv 17	Persecución	Siniestro
Nv 23	Chirrido	Normal
Nv 29	Hoja Aguda	Planta
Nv 35	Agilidad	Psíquico
Nv 41	Portazo	Normal
Nv 47	Detección	Lucha
Nv 53	Falsotortazo	Normal

TIPO: Planta.
HABILIDAD: Espesura.
EVOLUCIÓN: → Sceptile (N.36)

03 SCEPTILE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Absorber	Planta
Básico	At. Rápido	Normal
Nv 6	Absorber	Planta
Nv 11	At. Rápido	Normal
Nv 16	Cortefuria	Bicho
Nv 17	Persecución	Siniestro
Nv 23	Chirrido	Normal
Nv 29	Hoja Aguda	Planta
Nv 35	Agilidad	Psíquico
Nv 43	Portazo	Normal
Nv 51	Detección	Lucha
Nv 59	Falsotortazo	Normal

TIPO: Planta.
HABILIDAD: Espesura.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

04 TORCHIC

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Arañazo	Normal
Nv 7	Foco Energía	Normal
Nv 10	Ascuas	Fuego
Nv 16	Picotazo	Volador
Nv 19	Ataque Arena	Tierra
Nv 25	Giro Fuego	Fuego
Nv 28	At. Rápido	Normal
Nv 34	Cuchillada	Normal
Nv 37	Mov. Espejo	Volador
Nv 43	Lanzallamas	Fuego

TIPO: Fuego.
HABILIDAD: Mar llamas.
EVOLUCIÓN: → Combusken (N.16) → Blaziken (N.36)

05 COMBUSKEN

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Básico	Ascuas	Fuego
Nv 7	Foco Energía	Normal
Nv 13	Ascuas	Fuego
Nv 16	Doble Patada	Lucha
Nv 17	Picotazo	Volador
Nv 21	Ataque Arena	Tierra
Nv 28	Corpulencia	Lucha
Nv 32	At. Rápido	Normal
Nv 39	Cuchillada	Normal
Nv 43	Mov. Espejo	Volador
Nv 50	Gancho Alto	Lucha

TIPO 1: Fuego.
TIPO 2: Lucha.
HABILIDAD: Mar llamas.
EVOLUCIÓN: → Blaziken (N.36)

11 MIGHTYENA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Aullido	Normal
Básico	Ataque Arena	Tierra
Básico	Mordisco	Siniestro
Nv 5	Aullido	Normal
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 13	Mordisco	Siniestro
Nv 17	Rastreo	Normal
Nv 22	Rugido	Normal
Nv 27	Contoneo	Normal
Nv 32	Cara Susto	Normal
Nv 37	Derribo	Normal
Nv 42	Mofa	Siniestro
Nv 47	Triturar	Siniestro
Nv 52	Ladrón	Siniestro

TIPO: Siniestro.
HABILIDAD: Intimidación.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

12 ZIGZAGOON

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Nv 5	Látigo	Normal
Nv 9	Golpe Cabeza	Normal
Nv 13	Ataque Arena	Tierra
Nv 17	Rastreo	Normal
Nv 21	Chapoteolodo	Tierra
Nv 25	Pin Misil	Bicho
Nv 29	Antojo	Normal
Nv 33	Azote	Normal
Nv 37	Descanso	Psíquico
Nv 41	Tambor	Normal

TIPO: Normal.
HABILIDAD: Recogida.
EVOLUCIÓN: → Linoone (N.20)

13 LINOONE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Látigo	Normal
Básico	Golpe Cabeza	Normal
Nv 5	Látigo	Normal
Nv 9	Golpe Cabeza	Normal
Nv 13	Ataque Arena	Tierra
Nv 17	Rastreo	Normal
Nv 23	Chapoteolodo	Tierra
Nv 29	Golpes Furia	Normal
Nv 35	Antojo	Normal
Nv 41	Cuchillada	Normal
Nv 47	Descanso	Psíquico
Nv 53	Tambor	Normal

TIPO: Normal.
HABILIDAD: Recogida.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

14 WURMPLE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Disp. Demora	Bicho
Nv 5	Picotazo Ven.	Veneno

TIPO: Bicho.
HABILIDAD: Polvo escudo.
EVOLUCIÓN: → Silcoon o Cascoon (N.7)

15 SILCOON

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 7	Fortaleza	Normal

TIPO: Bicho.
HABILIDAD: Mudar.
EVOLUCIÓN: → Beautifly (N.10)

21 LUDICOLO

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Absorber	Planta
Básico	Adaptación	Normal

TIPO 1: Agua.
TIPO 2: Planta.
HABILIDAD: Cura lluvia. Nado rápido
EVOLUCIÓN: No evoluciona

22 SEEDOT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Venganza	Normal
Nv 3	Fortaleza	Normal
Nv 7	Gruñido	Normal
Nv 13	Adaptación	Normal
Nv 21	Síntesis	Planta
Nv 31	Día Soleado	Fuego
Nv 43	Explosión	Normal

TIPO: Planta.
HABILIDAD: Madrugar. Clorofila.
EVOLUCIÓN: → Nuzleaf (N.14) → Shiftry (Piedra Hoja)

23 NUZLEAF

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Venganza	Normal
Nv 3	Fortaleza	Normal
Nv 7	Gruñido	Normal
Nv 13	Adaptación	Normal
Nv 19	Sorpresa	Normal
Nv 25	Tormento	Siniestro
Nv 31	Finta	Siniestro
Nv 37	V. Cortante	Normal
Nv 43	Contoneo	Normal
Nv 49	Paranormal	Psíquico

TIPO 1: Planta.
TIPO 2: Siniestro.
HABILIDAD: Madrugar. Clorofila.
EVOLUCIÓN: → Shiftry (Piedra Hoja)

24 SHIFTRY

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Adaptación	Normal

TIPO 1: Planta.
TIPO 2: Siniestro.
HABILIDAD: Madrugar. Clorofila.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

25 TAILLOW

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Gruñido	Normal
Nv 4	Foco Energía	Normal
Nv 8	At. Rápido	Normal
Nv 13	Ataque Ala	Volador
Nv 19	Doble Equipo	Normal
Nv 26	Esfuerzo	Normal
Nv 34	Golpe Aéreo	Volador
Nv 43	Agilidad	Psíquico

TIPO 1: Normal.
TIPO 2: Volador.
HABILIDAD: Agallas.
EVOLUCIÓN: → Swellow (N.22)

31 GARDEVOIR

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Confusión	Psíquico
Básico	Doble Equipo	Normal
Básico	Teletransp.	Psíquico
Nv 6	Confusión	Psíquico
Nv 11	Doble Equipo	Normal
Nv 16	Teletransp.	Psíquico
Nv 21	Paz Mental	Psíquico
Nv 26	Psíquico	Psíquico
Nv 33	Cerca	Psíquico
Nv 42	Premonición	Psíquico
Nv 51	Hipnosis	Psíquico
Nv 60	Come Sueños	Psíquico

TIPO: Psíquico.
HABILIDAD: Rastro. Sincronía.
EVOLUCIÓN: No evoluciona.

32 SURSKIT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Confusión	Psíquico
Básico	Doble Equipo	Normal
Básico	Teletransp.	Psíquico
Nv 6	Confusión	Psíquico
Nv 11	Doble Equipo	Normal
Nv 16	Teletransp.	Psíquico
Nv 21	Paz Mental	Psíquico
Nv 26	Psíquico	Psíquico
Nv 33	Cerca	Psíquico
Nv 42	Premonición	Psíquico
Nv 51	Hipnosis	Psíquico
Nv 60	Come Sueños	Psíquico

TIPO 1: Bicho.
TIPO 2: Agua.
HABILIDAD: Nado Rápido. Sincronía.
EVOLUCIÓN: → Masquerain (N.22)

33 MASQUERAIN

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Burbuja	Agua
Básico	At. Rápido	Normal
Básico	Dulce Aroma	Normal
Básico	Hidrochorro	Agua
Nv 7	At. Rápido	Normal
Nv 13	Dulce Aroma	Normal
Nv 19	Hidrochorro	Agua
Nv 26	Tornado	Volador
Nv 33	Cara Susto	Normal
Nv 40	Paralizador	Planta
Nv 47	Viento Plata	Bicho
Nv 53	Remolino	Normal

TIPO 1: Bicho.
TIPO 2: Volador.
HABILIDAD: Intimidación.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

34 SHROOMISH

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Nv 4	Placaje	Normal
Nv 7	Paralizador	Planta
Nv 10	Drenadoras	Planta
Nv 16	Mega Agotar	Planta
Nv 22	Golpe Cabeza	Normal
Nv 28	Polvo Veneno	Veneno
Nv 36	Desarrollo	Normal
Nv 45	Giga Drenado	Planta
Nv 54	Espora	Planta

TIPO: Planta.
HABILIDAD: Efec. Espora.
EVOLUCIÓN: → Breloom (N.23)

35 BRELOOM

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Básico	Placaje	Normal
Básico	Paralizador	Planta
Básico	Drenadoras	Planta
Nv 4	Placaje	Normal
Nv 7	Paralizador	Planta
Nv 10	Drenadoras	Planta
Nv 16	Mega Agotar	Planta
Nv 22	Golpe Cabeza	Normal
Nv 23	Ultrapuño	Lucha
Nv 28	Contador	Lucha
Nv 36	Gancho Alto	Lucha
Nv 45	Telépata	Normal
Nv 54	Puño Dinámico	Lucha

TIPO 1: Planta.
TIPO 2: Lucha.
HABILIDAD: Efec. Espora.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

41 ALAKAZAM

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Teletransp.	Psíquico
Básico	Kinético	Psíquico
Básico	Confusión	Psíquico
Nv 16	Confusión	Psíquico
Nv 18	Anulación	Normal
Nv 21	Psicorrayo	Psíquico
Nv 23	Reflejo	Psíquico
Nv 25	Recuperación	Normal
Nv 30	Premonición	Psíquico
Nv 33	Paz Mental	Psíquico
Nv 36	Psíquico	Psíquico
Nv 43	Truco	Psíquico

TIPO: Psíquico.
HABILIDAD: Sincronía. Foco Interno.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

42 NINCADA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 5	Chupavidas	Bicho
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 14	Golpes Furia	Normal
Nv 19	Telépata	Normal
Nv 25	Falso Tortazo	Normal
Nv 31	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 38	Garra Metal	Acero
Nv 45	Excavar	Tierra

TIPO 1: Bicho.
TIPO 2: Tierra.
HABILIDAD: Ojo Compuesto.
EVOLUCIÓN: → Ninjask (N.20) → Shedinja (N.20 con sólo 5 Pokémon)

43 NINJASK

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Básico	Chupavidas	Bicho
Básico	Ataque Arena	Tierra
Nv 5	Chupavidas	Bicho
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 14	Golpes Furia	Normal
Nv 19	Telépata	Normal
Nv 20	Doble Equipo	Normal
Nv 20	Cortefuria	Bicho
Nv 20	Chirrido	Bicho
Nv 25	Danza Espada	Normal
Nv 31	Cuchillada	Normal
Nv 38	Agilidad	Psíquico
Nv 45	Relevo	Normal

TIPO 1: Bicho.
TIPO 2: Volador.
HABILIDAD: Impulso.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

44 SHEDINJA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 5	Chupavidas	Bicho
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 14	Golpes Furia	Normal
Nv 19	Telépata	Normal
Nv 25	Rencor	Fantasma
Nv 31	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 38	Bola Sombra	Fantasma
Nv 45	Rabia	Fantasma

TIPO 1: Bicho.
TIPO 2: Fantasma.
HABILIDAD: Superguardia.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

45 WHISMUR

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 5	Chupavidas	Bicho
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 14	Golpes Furia	Normal
Nv 19	Telépata	Normal
Nv 25	Rencor	Fantasma
Nv 31	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 38	Bola Sombra	Fantasma
Nv 45	Rabia	Fantasma

TIPO: Normal.
HABILIDAD: Insonorizar.
EVOLUCIÓN: → Loudred (N.20) → Exploud (N.40)

51 SEAKING

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Látigo	Normal
Básico	Hidrochorro	Agua
Básico	Supersónico	Normal
Nv 10	Supersónico	Normal
Nv 15	Cornada	Normal
Nv 24	Azote	Normal
Nv 29	Ataque Furia	Normal
Nv 41	Cascada	Agua
Nv 49	Perforador	Normal
Nv 61	Agilidad	Psíquico

TIPO: Agua.
HABILIDAD: Nado Rápido. Velo Agua.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

52 MAGIKARP

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Salpicadura	Normal
Nv 15	Placaje	Normal
Nv 30	Azote	Normal

TIPO: Agua.
HABILIDAD: Nado Rápido. Velo Agua.
EVOLUCIÓN: → Gyarados (N.20)

53 GYARADOS

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Golpe	Normal
Nv 20	Mordisco	Siniestro
Nv 25	Furia Dragón	Dragón
Nv 30	Malicioso	Normal
Nv 35	Ciclón	Dragón
Nv 40	Hidro Bomba	Agua
Nv 45	Danza Lluvia	Agua
Nv 50	Danza Dragón	Dragón
Nv 55	Híper Rayo	Normal

TIPO: Agua.
HABILIDAD: Nado Rápido. Velo Agua.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

54 AZURILL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Salpicadura	Normal
Nv 3	Encanto	Normal
Nv 6	Látigo	Normal
Nv 10	Burbuja	Agua
Nv 21	Pistola Agua	Agua
Nv 15	Portazo	Normal

TIPO: Normal.
HABILIDAD: Potencia. Sebo.
EVOLUCIÓN: → Marill (por felicidad) → Azumarill (N.18)

55 MARILL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 3	Rizo Defensa	Normal
Nv 6	Látigo	Normal
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 15	Desenrollar	Roca
Nv 21	Rayo Burbuja	Agua
Nv 28	Doble Filo	Normal
Nv 36	Danza Lluvia	Agua
Nv 45	Hidro Bomba	Agua

TIPO: Agua.
HABILIDAD: Potencia. Sebo.
EVOLUCIÓN: → Azumarill (N.18)

61 SKITTY

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Placaje	Normal
Nv 3	Látigo	Normal
Nv 7	Atracción	Normal
Nv 13	Canto	Normal
Nv 15	Doble Bofetón	Normal
Nv 19	Ayuda	Normal
Nv 25	Encanto	Normal
Nv 27	Finta	Siniestro
Nv 31	Antojo	Normal
Nv 37	Campana Cura	Normal
Nv 39	Doble Filo	Normal

TIPO: Normal.
HABILIDAD: Gran Encanto.
EVOLUCIÓN: → Delcatty (Piedra Lunar)

62 DELCATTY

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Atracción	Normal
Básico	Canto	Normal
Básico	Doble Bofetón	Normal

TIPO: Normal.
HABILIDAD: Gran Encanto.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

63 ZUBAT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Drenadoras	Bicho
Nv 6	Supersónico	Normal
Nv 11	Impresionar	Fantasma
Nv 16	Mordisco	Siniestro
Nv 21	Ataque Ala	Volador
Nv 26	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 31	Aire Afilado	Volador
Nv 36	Mal de Ojo	Normal
Nv 41	Colmillo Ven.	Veneno
Nv 46	Niebla	Hielo

TIPO: Normal.
HABILIDAD: Gran Encanto.
EVOLUCIÓN: → Golbat (N.22) → Crobat (felicidad)

64 GOLBAT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Drenadoras	Bicho
Básico	Supersónico	Normal
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Chirrido	Normal
Nv 6	Supersónico	Normal
Nv 11	Impresionar	Fantasma
Nv 16	Mordisco	Siniestro
Nv 21	Ataque Ala	Volador
Nv 28	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 35	Aire Afilado	Volador
Nv 42	Mal de Ojo	Normal
Nv 49	Colmillo Ven.	Veneno
Nv 56	Niebla	Hielo

TIPO 1: Veneno.
TIPO 2: Volador.
HABILIDAD: Foco Interno.
EVOLUCIÓN: → Crobat (felicidad)

65 CROBAT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Drenadoras	Bicho
Básico	Supersónico	Normal
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Chirrido	Normal
Nv 6	Supersónico	Normal
Nv 11	Impresionar	Fantasma
Nv 16	Mordisco	Siniestro
Nv 21	Ataque Ala	Volador
Nv 28	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 35	Aire Afilado	Volador
Nv 42	Mal de Ojo	Normal
Nv 49	Colmillo Ven.	Veneno
Nv 56	Niebla	Hielo

TIPO 1: Veneno.
TIPO 2: Volador.
HABILIDAD: Foco Interno.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

71 LAIRON

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Básico	Bofetón Lodo	Tierra
Básico	Golpe Cabeza	Normal
Nv 4	Fortaleza	Normal
Nv 7	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 10	Golpe Cabeza	Normal
Nv 13	Garra Metal	Acero
Nv 17	Tumba Rocas	Roca
Nv 21	Rugido	Normal
Nv 25	Derribo	Normal
Nv 29	Cola Férrea	Acero
Nv 37	Protección	Normal
Nv 45	Eco Metálico	Acero
Nv 53	Doble Filo	Normal

TIPO 1: Acero.
TIPO 2: Roca.
HABILIDAD: Robustez. Cabeza Roca.
EVOLUCIÓN: → Aggron (N.42)

72 AGGRON

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Básico	Bofetón Lodo	Tierra
Básico	Golpe Cabeza	Normal
Nv 4	Fortaleza	Normal
Nv 7	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 10	Golpe Cabeza	Normal
Nv 13	Garra Metal	Acero
Nv 17	Tumba Rocas	Roca
Nv 21	Rugido	Normal
Nv 25	Derribo	Normal
Nv 29	Cola Férrea	Acero
Nv 37	Protección	Normal
Nv 45	Eco Metálico	Acero
Nv 53	Doble Filo	Normal

TIPO 1: Acero.
TIPO 2: Roca.
HABILIDAD: Robustez. Cabeza Roca.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

73 MACHOP

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Patada Baja	Lucha
Básico	Malicioso	Normal
Nv 7	Foco Energía	Normal
Nv 10	Golpe Karate	Lucha
Nv 13	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 19	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 22	Profecía	Normal
Nv 25	Desquite	Lucha
Nv 31	Tiro Vital	Lucha
Nv 37	Sumisión	Lucha
Nv 40	Tajo Cruzado	Lucha
Nv 43	Cara Susto	Normal
Nv 49	Puño Dinámico	Lucha

TIPO: Lucha.
HABILIDAD: Agallas.
EVOLUCIÓN: → Machoke (N.28) → Machamp (intercambio)

74 MACHOKE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Patada Baja	Lucha
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Nv 7	Foco Energía	Normal
Nv 13	Golpe Karate	Lucha
Nv 19	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 22	Profecía	Normal
Nv 25	Desquite	Lucha
Nv 33	Tiro Vital	Lucha
Nv 37	Sumisión	Lucha
Nv 41	Tajo Cruzado	Lucha
Nv 51	Cara Susto	Normal
Nv 59	Puño Dinámico	Lucha

TIPO: Lucha.
HABILIDAD: Agallas.
EVOLUCIÓN: → Machamp (intercambio)

75 MACHAMP

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Patada Baja	Lucha
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Nv 7	Foco Energía	Normal
Nv 13	Golpe Karate	Lucha
Nv 19	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 22	Profecía	Normal
Nv 25	Desquite	Lucha
Nv 33	Tiro Vital	Lucha
Nv 37	Sumisión	Lucha
Nv 41	Tajo Cruzado	Lucha
Nv 51	Cara Susto	Normal
Nv 59	Puño Dinámico	Lucha

TIPO: Lucha.
HABILIDAD: Agallas.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

81 MINUN

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Nv 4	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 10	At. Rápido	Normal
Nv 13	Refuerzo	Normal
Nv 19	Chispa	Eléctrico
Nv 22	Otra Vez	Normal
Nv 28	Llanto Falso	Siniestro
Nv 31	Chispazo	Eléctrico
Nv 37	Trueno	Eléctrico
Nv 40	Relevo	Normal
Nv 47	Agilidad	Psíquico

TIPO: Eléctrico.
HABILIDAD: Menos.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

82 MAGNEMITE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Eco Metálico	Acero
Básico	Placaje	Normal
Nv 6	Impactrueno	Eléctrico
Nv 11	Supersónico	Normal
Nv 16	Bomba Sónica	Normal
Nv 21	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 26	Chispa	Eléctrico
Nv 32	Fijar Blanco	Normal
Nv 38	Rapidez	Normal
Nv 44	Chirrido	Normal
Nv 50	Electrocañón	Eléctrico

TIPO 1: Eléctrico.
TIPO 2: Acero.
HABILIDAD: Imán. Robustez.
EVOLUCIÓN: → Magneton (N.30)

83 MAGNETON

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Eco Metálico	Acero
Básico	Placaje	Normal
Básico	Impactrueno	Eléctrico
Básico	Supersónico	Normal
Nv 6	Impactrueno	Eléctrico
Nv 11	Supersónico	Normal
Nv 16	Bomba Sónica	Normal
Nv 21	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 26	Chispa	Eléctrico
Nv 35	Fijar Blanco	Normal
Nv 44	Triataque	Normal
Nv 53	Chirrido	Normal
Nv 62	Electrocañón	Eléctrico

TIPO 1: Eléctrico.
TIPO 2: Acero.
HABILIDAD: Imán. Robustez.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

84 VOLTORB

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Carga	Eléctrico
Nv 8	Placaje	Normal
Nv 15	Chirrido	Normal
Nv 21	Bomba Sónica	Normal
Nv 27	Autodestruc.	Normal
Nv 32	Desenrollar	Roca
Nv 37	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 42	Rapidez	Normal
Nv 46	Explosión	Normal
Nv 49	Manto Espejo	Psíquico

TIPO: Eléctrico.
HABILIDAD: Insonorizar. Elec. Estática.
EVOLUCIÓN: → Electrode (N.30)

85 ELECTRODE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Carga	Eléctrico
Básico	Placaje	Normal
Básico	Chirrido	Normal
Básico	Bomba Sónica	Normal
Nv 8	Placaje	Normal
Nv 15	Chirrido	Normal
Nv 21	Bomba Sónica	Normal
Nv 27	Autodestruc.	Normal
Nv 34	Desenrollar	Roca
Nv 41	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 48	Rapidez	Normal
Nv 54	Explosión	Normal
Nv 59	Manto Espejo	Psíquico

TIPO: Eléctrico.
HABILIDAD: Insonorizar. Elec. Estática.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

91 BELLOSSOM

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Básico	Dulce Aroma	Normal
Básico	Paralizador	Planta
Básico	Hoja Mágica	Planta
Nv 44	Danza Pétalo	Planta
Nv 55	Rayo Solar	Planta

TIPO: Planta.
HABILIDAD: Clorofila.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

92 DODUO

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Gruñido	Normal
Nv 9	Persecución	Siniestro
Nv 13	Ataque Furia	Normal
Nv 21	Triataque	Normal
Nv 25	Furia	Normal
Nv 33	Alboroto	Normal
Nv 37	Pico Taladro	Volador
Nv 45	Agilidad	Psíquico

TIPO 1: Normal.
TIPO 2: Volador.
HABILIDAD: Madrugar. Fuga.
EVOLUCIÓN: → Dodrio (N.31)

93 DODRIO

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Persecución	Siniestro
Básico	Ataque Furia	Normal
Nv 9	Persecución	Siniestro
Nv 13	Ataque Furia	Normal
Nv 21	Triataque	Normal
Nv 25	Furia	Normal
Nv 38	Alboroto	Normal
Nv 47	Pico Taladro	Volador
Nv 60	Agilidad	Psíquico

TIPO 1: Normal.
TIPO 2: Volador.
HABILIDAD: Madrugar. Fuga.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

94 ROSELIA

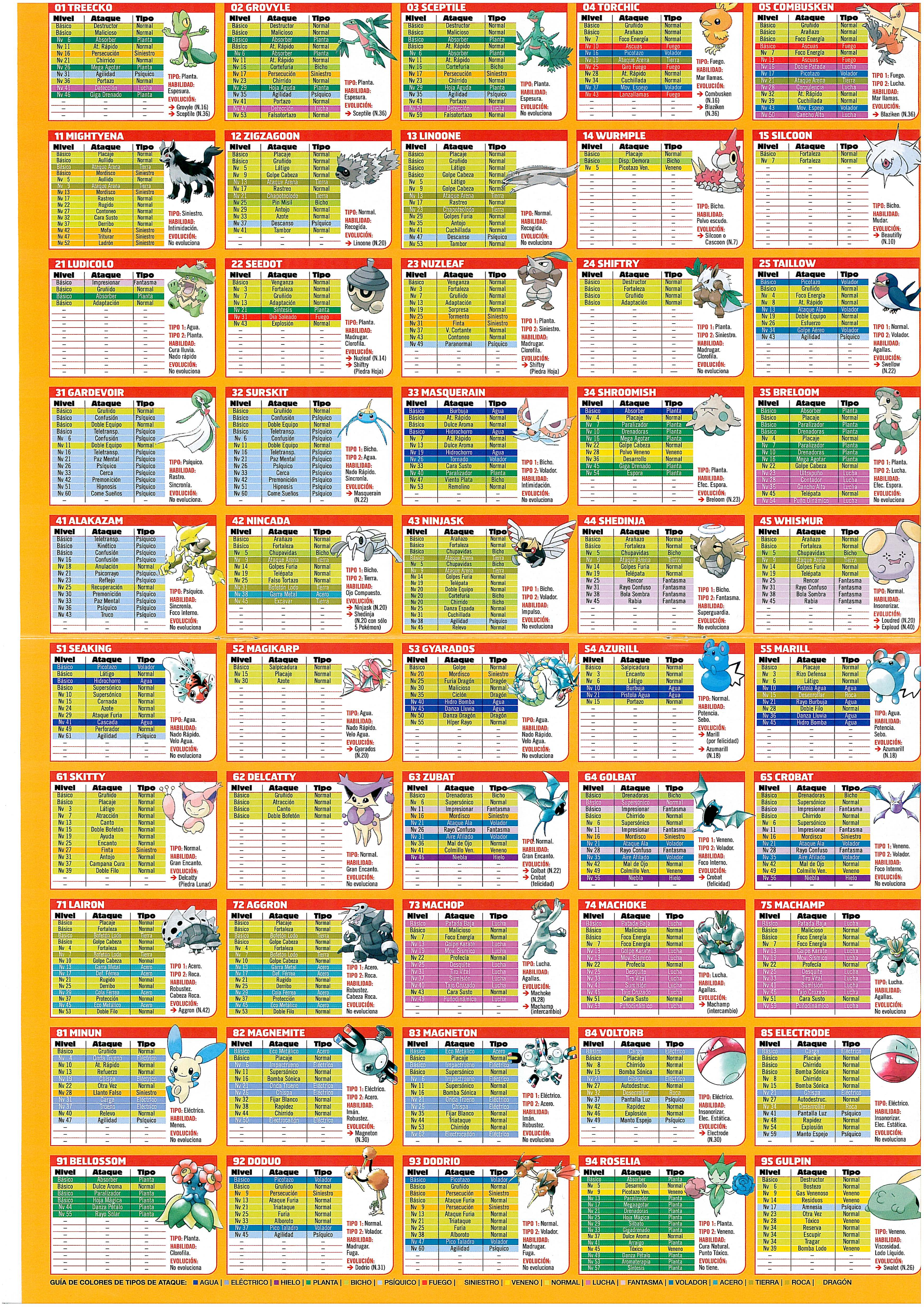
Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Nv 5	Desarrollo	Normal
Nv 9	Picotazo Ven.	Veneno
Nv 13	Paralizador	Planta
Nv 17	Drenadoras	Planta
Nv 21	Mega Agotar	Planta
Nv 25	Hoja Mágica	Planta
Nv 29	Silbato	Planta
Nv 33	Gigadrenado	Planta
Nv 37	Dulce Aroma	Normal
Nv 41	Arraigo	Planta
Nv 45	Tóxico	Veneno
Nv 49	Danza Pétalo	Planta
Nv 53	Aromaterapia	Planta
Nv 57	Síntesis	Planta

TIPO 1: Planta.
TIPO 2: Veneno.
HABILIDAD: Cura Natural. Punto Tóxico.
EVOLUCIÓN: No tiene.

95 GULPIN

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Nv 6	Bostezo	Normal
Nv 9	Gas Venenoso	Veneno
Nv 14	Residuos	Veneno
Nv 17	Amnesia	Psíquico
Nv 23	Otra Vez	Normal
Nv 28	Tóxico	Veneno
Nv 34	Reserva	Normal
Nv 34	Escupir	Normal
Nv 34	Tragar	Normal
Nv 39	Bomba Lodo	Veneno

TIPO: Veneno.
HABILIDAD: Viscosidad. Lodo Líquido.
EVOLUCIÓN: → Swalot (N.26)



01 TREECKO

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Malicioso	Normal
Nv 6	Absorber	Planta
Nv 11	At. Rápido	Normal
Nv 16	Persecución	Siniestro
Nv 21	Chirrido	Normal
Nv 26	Mega Agotar	Planta
Nv 31	Agilidad	Psíquico
Nv 36	Portazo	Normal
Nv 41	Detección	Lucha
Nv 46	Giga Drenado	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Planta.
HABILIDAD: Espesura.
EVOLUCIÓN: → Grovyle (N.16) → Sceptile (N.36)

02 GROVYLE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Absorber	Planta
Básico	At. Rápido	Normal
Nv 6	Absorber	Planta
Nv 11	At. Rápido	Normal
Nv 16	Cortefuria	Bicho
Nv 17	Persecución	Siniestro
Nv 23	Chirrido	Normal
Nv 29	Hoja Aguda	Planta
Nv 35	Agilidad	Psíquico
Nv 41	Portazo	Normal
Nv 47	Detección	Lucha
Nv 53	Falsotortazo	Normal

TIPO: Planta.
HABILIDAD: Espesura.
EVOLUCIÓN: → Sceptile (N.36)

03 SCEPTILE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Absorber	Planta
Básico	At. Rápido	Normal
Nv 6	Absorber	Planta
Nv 11	At. Rápido	Normal
Nv 16	Cortefuria	Bicho
Nv 17	Persecución	Siniestro
Nv 23	Chirrido	Normal
Nv 29	Hoja Aguda	Planta
Nv 35	Agilidad	Psíquico
Nv 43	Portazo	Normal
Nv 51	Detección	Lucha
Nv 59	Falsotortazo	Normal

TIPO: Planta.
HABILIDAD: Espesura.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

04 TORCHIC

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Arañazo	Normal
Nv 7	Foco Energía	Normal
Nv 10	Ascuas	Fuego
Nv 16	Picotazo	Volador
Nv 19	Ataque Arena	Tierra
Nv 25	Giro Fuego	Fuego
Nv 28	At. Rápido	Normal
Nv 34	Cuchillada	Normal
Nv 37	Mov. Espejo	Volador
Nv 43	Lanzallamas	Fuego
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Fuego.
HABILIDAD: Mar llamas.
EVOLUCIÓN: → Combusken (N.16) → Blaziken (N.36)

05 COMBUSKEN

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Básico	Ascuas	Fuego
Nv 7	Foco Energía	Normal
Nv 13	Ascuas	Fuego
Nv 16	Doble Patada	Lucha
Nv 17	Picotazo	Volador
Nv 21	Ataque Arena	Tierra
Nv 28	Corpulencia	Lucha
Nv 32	At. Rápido	Normal
Nv 39	Cuchillada	Normal
Nv 43	Mov. Espejo	Volador
Nv 50	Gancho Alto	Lucha

TIPO 1: Fuego.
TIPO 2: Lucha.
HABILIDAD: Mar llamas.
EVOLUCIÓN: → Blaziken (N.36)

11 MIGHTYENA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Aullido	Normal
Básico	Ataque Arena	Tierra
Básico	Mordisco	Siniestro
Nv 5	Aullido	Normal
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 13	Mordisco	Siniestro
Nv 17	Rastreo	Normal
Nv 22	Rugido	Normal
Nv 27	Contoneo	Normal
Nv 32	Cara Susto	Normal
Nv 37	Derribo	Normal
Nv 42	Mofa	Siniestro
Nv 47	Triturar	Siniestro
Nv 52	Ladrón	Siniestro

TIPO: Siniestro.
HABILIDAD: Intimidación.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

12 ZIGZAGOON

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Nv 5	Látigo	Normal
Nv 9	Golpe Cabeza	Normal
Nv 13	Ataque Arena	Tierra
Nv 17	Rastreo	Normal
Nv 21	Chapoteolodo	Tierra
Nv 25	Pin Misil	Bicho
Nv 29	Antojo	Normal
Nv 33	Azote	Normal
Nv 37	Descanso	Psíquico
Nv 41	Tambor	Normal
–	–	–
–	–	–

TIPO: Normal.
HABILIDAD: Recogida.
EVOLUCIÓN: → Linoone (N.20)

13 LINOONE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Látigo	Normal
Básico	Golpe Cabeza	Normal
Nv 5	Látigo	Normal
Nv 9	Golpe Cabeza	Normal
Nv 13	Ataque Arena	Tierra
Nv 17	Rastreo	Normal
Nv 23	Chapoteolodo	Tierra
Nv 29	Golpes Furia	Normal
Nv 35	Antojo	Normal
Nv 41	Cuchillada	Normal
Nv 47	Descanso	Psíquico
Nv 53	Tambor	Normal

TIPO: Normal.
HABILIDAD: Recogida.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

14 WURMPLE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Disp. Demora	Bicho
Nv 5	Picotazo Ven.	Veneno
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Bicho.
HABILIDAD: Polvo escudo.
EVOLUCIÓN: → Silcoon o Cascoon (N.7)

15 SILCOON

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 7	Fortaleza	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Bicho.
HABILIDAD: Mudar.
EVOLUCIÓN: → Beautifly (N.10)

21 LUDICOLO

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Absorber	Planta
Básico	Adaptación	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Agua.
TIPO 2: Planta.
HABILIDAD: Cura lluvia. Nado rápido
EVOLUCIÓN: No evoluciona

22 SEEDOT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Venganza	Normal
Nv 3	Fortaleza	Normal
Nv 7	Gruñido	Normal
Nv 13	Adaptación	Normal
Nv 21	Síntesis	Planta
Nv 31	Día Soleado	Fuego
Nv 43	Explosión	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Planta.
HABILIDAD: Madrugar. Clorofila.
EVOLUCIÓN: → Nuzleaf (N.14) → Shiftry (Piedra Hoja)

23 NUZLEAF

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Venganza	Normal
Nv 3	Fortaleza	Normal
Nv 7	Gruñido	Normal
Nv 13	Adaptación	Normal
Nv 19	Sorpresa	Normal
Nv 25	Tormento	Siniestro
Nv 31	Finta	Siniestro
Nv 37	V. Cortante	Normal
Nv 43	Contoneo	Normal
Nv 49	Paranormal	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Planta.
TIPO 2: Siniestro.
HABILIDAD: Madrugar. Clorofila.
EVOLUCIÓN: → Shiftry (Piedra Hoja)

24 SHIFTRY

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Adaptación	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Planta.
TIPO 2: Siniestro.
HABILIDAD: Madrugar. Clorofila.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

25 TAILLOW

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Gruñido	Normal
Nv 4	Foco Energía	Normal
Nv 8	At. Rápido	Normal
Nv 13	Ataque Ala	Volador
Nv 19	Doble Equipo	Normal
Nv 26	Esfuerzo	Normal
Nv 34	Golpe Aéreo	Volador
Nv 43	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Normal.
TIPO 2: Volador.
HABILIDAD: Agallas.
EVOLUCIÓN: → Swellow (N.22)

31 GARDEVOIR

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Confusión	Psíquico
Básico	Doble Equipo	Normal
Básico	Teletransp.	Psíquico
Nv 6	Confusión	Psíquico
Nv 11	Doble Equipo	Normal
Nv 16	Teletransp.	Psíquico
Nv 21	Paz Mental	Psíquico
Nv 26	Psíquico	Psíquico
Nv 33	Cerca	Psíquico
Nv 42	Premonición	Psíquico
Nv 51	Hipnosis	Psíquico
Nv 60	Come Sueños	Psíquico
–	–	–

TIPO: Psíquico.
HABILIDAD: Rastro. Sincronía.
EVOLUCIÓN: No evoluciona.

32 SURSKIT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Confusión	Psíquico
Básico	Doble Equipo	Normal
Básico	Teletransp.	Psíquico
Nv 6	Confusión	Psíquico
Nv 11	Doble Equipo	Normal
Nv 16	Teletransp.	Psíquico
Nv 21	Paz Mental	Psíquico
Nv 26	Psíquico	Psíquico
Nv 33	Cerca	Psíquico
Nv 42	Premonición	Psíquico
Nv 51	Hipnosis	Psíquico
Nv 60	Come Sueños	Psíquico
–	–	–

TIPO 1: Bicho.
TIPO 2: Agua.
HABILIDAD: Nado Rápido. Sincronía.
EVOLUCIÓN: → Masquerain (N.22)

33 MASQUERAIN

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Burbuja	Agua
Básico	At. Rápido	Normal
Básico	Dulce Aroma	Normal
Básico	Hidrochorro	Agua
Nv 7	At. Rápido	Normal
Nv 13	Dulce Aroma	Normal
Nv 19	Hidrochorro	Agua
Nv 26	Tornado	Volador
Nv 33	Cara Susto	Normal
Nv 40	Paralizador	Planta
Nv 47	Viento Plata	Bicho
Nv 53	Remolino	Normal
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Bicho.
TIPO 2: Volador.
HABILIDAD: Intimidación.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

34 SHROOMISH

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Nv 4	Placaje	Normal
Nv 7	Paralizador	Planta
Nv 10	Drenadoras	Planta
Nv 16	Mega Agotar	Planta
Nv 22	Golpe Cabeza	Normal
Nv 28	Polvo Veneno	Veneno
Nv 36	Desarrollo	Normal
Nv 45	Giga Drenado	Planta
Nv 54	Espora	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Planta.
HABILIDAD: Efec. Espora.
EVOLUCIÓN: → Breloom (N.23)

35 BRELOOM

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Básico	Placaje	Normal
Básico	Paralizador	Planta
Básico	Drenadoras	Planta
Nv 4	Placaje	Normal
Nv 7	Paralizador	Planta
Nv 10	Drenadoras	Planta
Nv 16	Mega Agotar	Planta
Nv 22	Golpe Cabeza	Normal
Nv 23	Ultrapuño	Lucha
Nv 28	Contador	Lucha
Nv 36	Gancho Alto	Lucha
Nv 45	Telépata	Normal
Nv 54	Puño Dinámico	Lucha

TIPO 1: Planta.
TIPO 2: Lucha.
HABILIDAD: Efec. Espora.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

41 ALAKAZAM

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Teletransp.	Psíquico
Básico	Kinético	Psíquico
Básico	Confusión	Psíquico
Nv 16	Confusión	Psíquico
Nv 18	Anulación	Normal
Nv 21	Psicorrayo	Psíquico
Nv 23	Reflejo	Psíquico
Nv 25	Recuperación	Normal
Nv 30	Premonición	Psíquico
Nv 33	Paz Mental	Psíquico
Nv 36	Psíquico	Psíquico
Nv 43	Truco	Psíquico
–	–	–
–	–	–

TIPO: Psíquico.
HABILIDAD: Sincronía. Foco Interno.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

42 NINCADA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 5	Chupavidas	Bicho
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 14	Golpes Furia	Normal
Nv 19	Telépata	Normal
Nv 25	Falso Tortazo	Normal
Nv 31	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 38	Garra Metal	Acero
Nv 45	Excavar	Tierra
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Bicho.
TIPO 2: Tierra.
HABILIDAD: Ojo Compuesto.
EVOLUCIÓN: → Ninjask (N.20) → Shedinja (N.20 con sólo 5 Pokémon)

43 NINJASK

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Básico	Chupavidas	Bicho
Básico	Ataque Arena	Tierra
Nv 5	Chupavidas	Bicho
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 14	Golpes Furia	Normal
Nv 19	Telépata	Normal
Nv 20	Doble Equipo	Normal
Nv 20	Cortefuria	Bicho
Nv 20	Chirrido	Bicho
Nv 25	Danza Espada	Normal
Nv 31	Cuchillada	Normal
Nv 38	Agilidad	Psíquico
Nv 45	Relevo	Normal

TIPO 1: Bicho.
TIPO 2: Volador.
HABILIDAD: Impulso.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

44 SHEDINJA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 5	Chupavidas	Bicho
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 14	Golpes Furia	Normal
Nv 19	Telépata	Normal
Nv 25	Rencor	Fantasma
Nv 31	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 38	Bola Sombra	Fantasma
Nv 45	Rabia	Fantasma
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Bicho.
TIPO 2: Fantasma.
HABILIDAD: Superguardia.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

45 WHISMUR

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 5	Chupavidas	Bicho
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 14	Golpes Furia	Normal
Nv 19	Telépata	Normal
Nv 25	Rencor	Fantasma
Nv 31	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 38	Bola Sombra	Fantasma
Nv 45	Rabia	Fantasma
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Normal.
HABILIDAD: Insonorizar.
EVOLUCIÓN: → Loudred (N.20) → Exploud (N.40)

51 SEAKING

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Látigo	Normal
Básico	Hidrochorro	Agua
Básico	Supersónico	Normal
Nv 10	Supersónico	Normal
Nv 15	Cornada	Normal
Nv 24	Azote	Normal
Nv 29	Ataque Furia	Normal
Nv 41	Cascada	Agua
Nv 49	Perforador	Normal
Nv 61	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Agua.
HABILIDAD: Nado Rápido. Velo Agua.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

52 MAGIKARP

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Salpicadura	Normal
Nv 15	Placaje	Normal
Nv 30	Azote	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Agua.
HABILIDAD: Nado Rápido. Velo Agua.
EVOLUCIÓN: → Gyarados (N.20)

53 GYARADOS

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Golpe	Normal
Nv 20	Mordisco	Siniestro
Nv 25	Furia Dragón	Dragón
Nv 30	Malicioso	Normal
Nv 35	Ciclón	Dragón
Nv 40	Hidro Bomba	Agua
Nv 45	Danza Lluvia	Agua
Nv 50	Danza Dragón	Dragón
Nv 55	Híper Rayo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Agua.
HABILIDAD: Nado Rápido. Velo Agua.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

54 AZURILL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Salpicadura	Normal
Nv 3	Encanto	Normal
Nv 6	Látigo	Normal
Nv 10	Burbuja	Agua
Nv 21	Pistola Agua	Agua
Nv 15	Portazo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Normal.
HABILIDAD: Potencia. Sebo.
EVOLUCIÓN: → Marill (por felicidad) → Azumarill (N.18)

55 MARILL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 3	Rizo Defensa	Normal
Nv 6	Látigo	Normal
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 15	Desenrollar	Roca
Nv 21	Rayo Burbuja	Agua
Nv 28	Doble Filo	Normal
Nv 36	Danza Lluvia	Agua
Nv 45	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Agua.
HABILIDAD: Potencia. Sebo.
EVOLUCIÓN: → Azumarill (N.18)

61 SKITTY

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Placaje	Normal
Nv 3	Látigo	Normal
Nv 7	Atracción	Normal
Nv 13	Canto	Normal
Nv 15	Doble Bofetón	Normal
Nv 19	Ayuda	Normal
Nv 25	Encanto	Normal
Nv 27	Finta	Siniestro
Nv 31	Antojo	Normal
Nv 37	Campana Cura	Normal
Nv 39	Doble Filo	Normal
–	–	–
–	–	–

TIPO: Normal.
HABILIDAD: Gran Encanto.
EVOLUCIÓN: → Delcatty (Piedra Lunar)

62 DELCATTY

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Atracción	Normal
Básico	Canto	Normal
Básico	Doble Bofetón	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Normal.
HABILIDAD: Gran Encanto.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

63 ZUBAT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Drenadoras	Bicho
Nv 6	Supersónico	Normal
Nv 11	Impresionar	Fantasma
Nv 16	Mordisco	Siniestro
Nv 21	Ataque Ala	Volador
Nv 26	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 31	Aire Afilado	Volador
Nv 36	Mal de Ojo	Normal
Nv 41	Colmillo Ven.	Veneno
Nv 46	Niebla	Hielo
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Normal.
HABILIDAD: Gran Encanto.
EVOLUCIÓN: → Golbat (N.22) → Crobat (felicidad)

64 GOLBAT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Drenadoras	Bicho
Básico	Supersónico	Normal
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Chirrido	Normal
Nv 6	Supersónico	Normal
Nv 11	Impresionar	Fantasma
Nv 16	Mordisco	Siniestro
Nv 21	Ataque Ala	Volador
Nv 28	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 35	Aire Afilado	Volador
Nv 42	Mal de Ojo	Normal
Nv 49	Colmillo Ven.	Veneno
Nv 56	Niebla	Hielo
–	–	–

TIPO 1: Veneno.
TIPO 2: Volador.
HABILIDAD: Foco Interno.
EVOLUCIÓN: → Crobat (felicidad)

65 CROBAT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Drenadoras	Bicho
Básico	Supersónico	Normal
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Chirrido	Normal
Nv 6	Supersónico	Normal
Nv 11	Impresionar	Fantasma
Nv 16	Mordisco	Siniestro
Nv 21	Ataque Ala	Volador
Nv 28	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 35	Aire Afilado	Volador
Nv 42	Mal de Ojo	Normal
Nv 49	Colmillo Ven.	Veneno
Nv 56	Niebla	Hielo

TIPO 1: Veneno.
TIPO 2: Volador.
HABILIDAD: Foco Interno.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

71 LAIRON

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Básico	Bofetón Lodo	Tierra
Básico	Golpe Cabeza	Normal
Nv 4	Fortaleza	Normal
Nv 7	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 10	Golpe Cabeza	Normal
Nv 13	Garra Metal	Acero
Nv 17	Def. Férrea	Acero
Nv 21	Rugido	Normal
Nv 25	Derribo	Normal
Nv 29	Cola Férrea	Acero
Nv 37	Protección	Normal
Nv 45	Eco Metálico	Acero
Nv 53	Doble Filo	Normal

TIPO 1: Acero.
TIPO 2: Roca.
HABILIDAD: Robustez. Cabeza Roca.
EVOLUCIÓN: → Aggron (N.42)

72 AGGRON

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Básico	Bofetón Lodo	Tierra
Básico	Golpe Cabeza	Normal
Nv 4	Fortaleza	Normal
Nv 7	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 10	Golpe Cabeza	Normal
Nv 13	Garra Metal	Acero
Nv 17	Def. Férrea	Acero
Nv 21	Rugido	Normal
Nv 25	Derribo	Normal
Nv 29	Cola Férrea	Acero
Nv 37	Protección	Normal
Nv 45	Eco Metálico	Acero
Nv 53	Doble Filo	Normal

TIPO 1: Acero.
TIPO 2: Roca.
HABILIDAD: Robustez. Cabeza Roca.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

73 MACHOP

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Patada Baja	Lucha
Básico	Malicioso	Normal
Nv 7	Foco Energía	Normal
Nv 13	Golpe Karate	Lucha
Nv 19	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 22	Profecía	Normal
Nv 25	Desquite	Lucha
Nv 31	Tiro Vital	Lucha
Nv 37	Sumisión	Lucha
Nv 40	Tajo Cruzado	Lucha
Nv 43	Cara Susto	Normal
Nv 49	Puñodinámico	Lucha
–	–	–
–	–	–

TIPO: Lucha.
HABILIDAD: Agallas.
EVOLUCIÓN: → Machoke (N.28) → Machamp (intercambio)

74 MACHOKE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Patada Baja	Lucha
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Nv 7	Foco Energía	Normal
Nv 13	Golpe Karate	Lucha
Nv 19	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 22	Profecía	Normal
Nv 25	Desquite	Lucha
Nv 33	Tiro Vital	Lucha
Nv 41	Sumisión	Lucha
Nv 46	Tajo Cruzado	Lucha
Nv 51	Cara Susto	Normal
Nv 59	Puñodinámico	Lucha

TIPO: Lucha.
HABILIDAD: Agallas.
EVOLUCIÓN: → Machamp (intercambio)

75 MACHAMP

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Patada Baja	Lucha
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Nv 7	Foco Energía	Normal
Nv 13	Golpe Karate	Lucha
Nv 19	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 22	Profecía	Normal
Nv 25	Desquite	Lucha
Nv 33	Tiro Vital	Lucha
Nv 41	Sumisión	Lucha
Nv 46	Tajo Cruzado	Lucha
Nv 51	Cara Susto	Normal
Nv 59	Puñodinámico	Lucha

TIPO: Lucha.
HABILIDAD: Agallas.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

81 MINUN

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Nv 4	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 10	At. Rápido	Normal
Nv 13	Refuerzo	Normal
Nv 19	Chispa	Eléctrico
Nv 22	Otra Vez	Normal
Nv 28	Llanto Falso	Siniestro
Nv 31	Carga	Eléctrico
Nv 37	Trueno	Eléctrico
Nv 40	Relevo	Normal
Nv 47	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Eléctrico.
HABILIDAD: Menos.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

82 MAGNEMITE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Eco Metálico	Acero
Básico	Placaje	Normal
Nv 6	Impactrueno	Eléctrico
Nv 11	Supersónico	Normal
Nv 16	Bomba Sónica	Normal
Nv 21	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 26	Chispa	Eléctrico
Nv 32	Fijar Blanco	Normal
Nv 38	Rapidez	Normal
Nv 44	Chirrido	Normal
Nv 50	Electrocañón	Eléctrico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Eléctrico.
TIPO 2: Acero.
HABILIDAD: Imán. Robustez.
EVOLUCIÓN: → Magneton (N.30)

83 MAGNETON

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Eco Metálico	Acero
Básico	Placaje	Normal
Básico	Impactrueno	Eléctrico
Básico	Supersónico	Normal
Nv 6	Impactrueno	Eléctrico
Nv 11	Supersónico	Normal
Nv 16	Bomba Sónica	Normal
Nv 21	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 26	Chispa	Eléctrico
Nv 35	Fijar Blanco	Normal
Nv 44	Triataque	Normal
Nv 53	Chirrido	Normal
Nv 62	Electrocañón	Eléctrico
–	–	–

TIPO 1: Eléctrico.
TIPO 2: Acero.
HABILIDAD: Imán. Robustez.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

84 VOLTORB

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Carga	Eléctrico
Básico	Placaje	Normal
Nv 8	Chirrido	Normal
Nv 15	Bomba Sónica	Normal
Nv 21	Chispa	Eléctrico
Nv 27	Autodestruc.	Normal
Nv 32	Desenrollar	Roca
Nv 37	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 42	Rapidez	Normal
Nv 46	Explosión	Normal
Nv 49	Manto Espejo	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Eléctrico.
HABILIDAD: Insonorizar. Elec. Estática.
EVOLUCIÓN: → Electrode (N.30)

85 ELECTRODE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Carga	Eléctrico
Básico	Placaje	Normal
Básico	Chirrido	Normal
Básico	Bomba Sónica	Normal
Nv 8	Chirrido	Normal
Nv 15	Bomba Sónica	Normal
Nv 21	Chispa	Eléctrico
Nv 27	Autodestruc.	Normal
Nv 34	Desenrollar	Roca
Nv 41	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 48	Rapidez	Normal
Nv 54	Explosión	Normal
Nv 59	Manto Espejo	Psíquico
–	–	–

TIPO: Eléctrico.
HABILIDAD: Insonorizar. Elec. Estática.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

91 BELLOSSOM

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Básico	Dulce Aroma	Normal
Básico	Paralizador	Planta
Básico	Hoja Mágica	Planta
Nv 44	Danza Pétalo	Planta
Nv 55	Rayo Solar	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Planta.
HABILIDAD: Clorofila.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

92 DODUO

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Gruñido	Normal
Nv 9	Persecución	Siniestro
Nv 13	Ataque Furia	Normal
Nv 21	Triataque	Normal
Nv 25	Furia	Normal
Nv 33	Alboroto	Normal
Nv 37	Pico Taladro	Volador
Nv 45	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Normal.
TIPO 2: Volador.
HABILIDAD: Madrugar. Fuga.
EVOLUCIÓN: → Dodrio (N.31)

93 DODRIO

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Persecución	Siniestro
Básico	Ataque Furia	Normal
Nv 9	Persecución	Siniestro
Nv 13	Ataque Furia	Normal
Nv 21	Triataque	Normal
Nv 25	Furia	Normal
Nv 38	Alboroto	Normal
Nv 47	Pico Taladro	Volador
Nv 60	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Normal.
TIPO 2: Volador.
HABILIDAD: Madrugar. Fuga.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

94 ROSELIA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Nv 5	Desarrollo	Normal
Nv 9	Picotazo Ven.	Veneno
Nv 13	Paralizador	Planta
Nv 17	Megaagotar	Planta
Nv 21	Drenadoras	Planta
Nv 25	Hoja Mágica	Planta
Nv 29	Silbato	Planta
Nv 33	Gigadrenado	Planta
Nv 37	Dulce Aroma	Normal
Nv 41	Arraigo	Planta
Nv 45	Tóxico	Veneno
Nv 49	Danza Pétalo	Planta
Nv 53	Aromaterapia	Planta
Nv 57	Síntesis	Planta

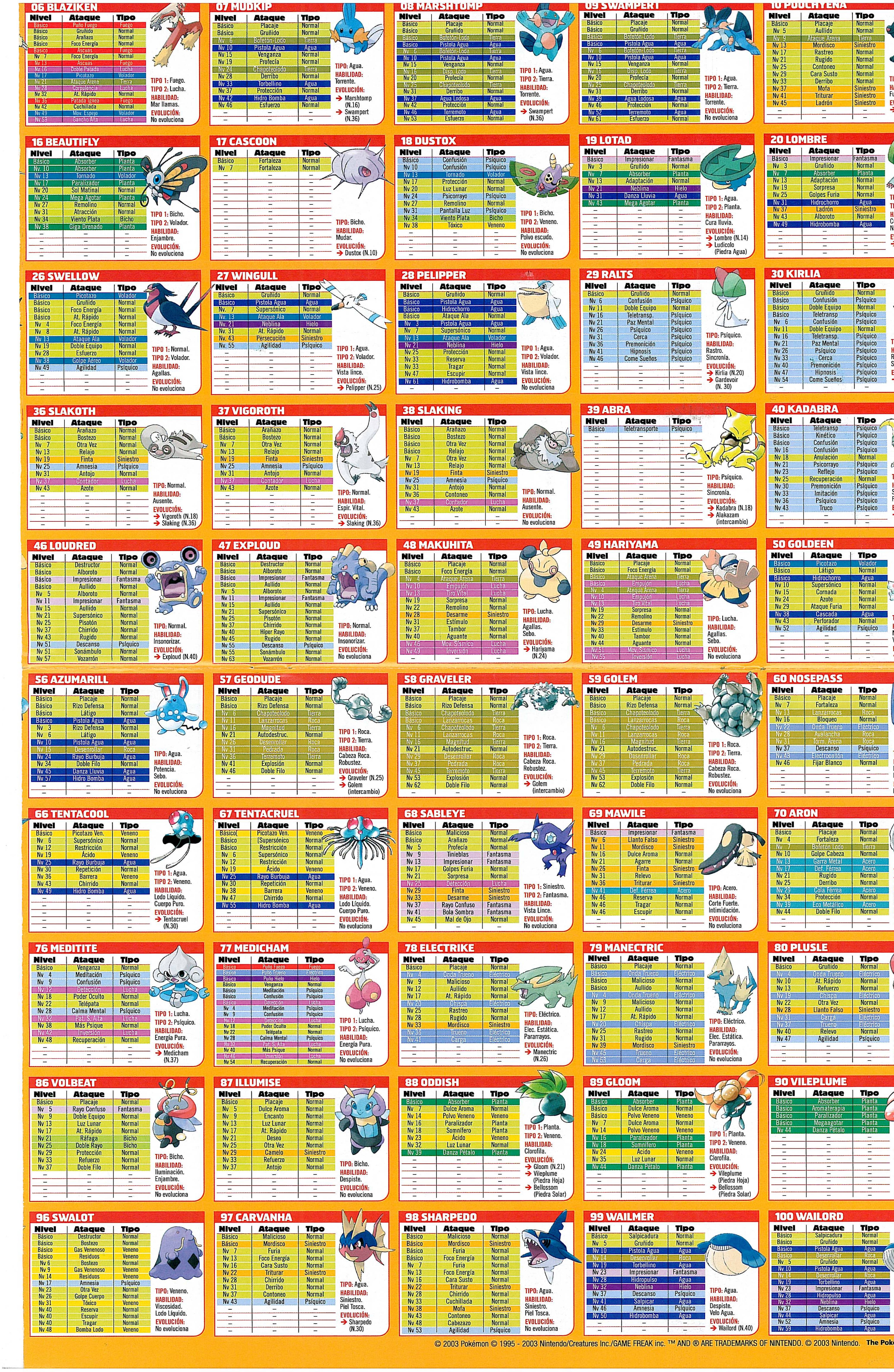
TIPO 1: Planta.
TIPO 2: Veneno.
HABILIDAD: Cura Natural. Punto Tóxico.
EVOLUCIÓN: No tiene.

95 GULPIN

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Nv 6	Bostezo	Normal
Nv 9	Gas Venenoso	Veneno
Nv 14	Residuos	Veneno
Nv 17	Amnesia	Psíquico
Nv 23	Otra Vez	Normal
Nv 28	Tóxico	Veneno
Nv 34	Reserva	Normal
Nv 34	Escupir	Normal
Nv 34	Tragar	Normal
Nv 39	Bomba Lodo	Veneno
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Veneno.
HABILIDAD: Viscosidad. Lodo Líquido.
EVOLUCIÓN: → Swalot (N.26)

GUÍA DE COLORES DE TIPOS DE ATAQUE: AGUA | ELÉCTRICO | HIELO | PLANTA | BICHO | PSÍQUICO | FUEGO | SINIESTRO | VENENO | NORMAL | LUCHA | FANTASMA | VOLADOR | ACERO | TIERRA | ROCA | DRAGÓN



06 BLAZIKEN

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Puño Fuego	Fuego
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Básico	Ascuas	Fuego
Nv 7	Foco Energía	Normal
Nv 13	Ascuas	Fuego
Nv 16	Doble Patada	Lucha
Nv 17	Picotazo	Volador
Nv 21	Ataque Arena	Tierra
Nv 28	Corpulencia	Lucha
Nv 32	At. Rápido	Normal
Nv 36	Patada Ígnea	Fuego
Nv 42	Cuchillada	Normal
Nv 49	Mov. Espejo	Volador
Nv 59	Gancho Alto	Lucha

TIPO 1: Fuego. **TIPO 2:** Lucha. **HABILIDAD:** Mar llamas. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

07 MUDKIP

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Nv 6	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 15	Venganza	Normal
Nv 19	Profecía	Normal
Nv 24	Chapoteolodo	Tierra
Nv 28	Derribo	Normal
Nv 33	Torbellino	Agua
Nv 37	Protección	Normal
Nv 42	Hidro Bomba	Agua
Nv 46	Esfuerzo	Normal

TIPO: Agua. **HABILIDAD:** Torrente. **EVOLUCIÓN:** → Marshtomp (N.16) → Swampert (N.36)

08 MARSHTOMP

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Bofetón Lodo	Tierra
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv 6	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 15	Venganza	Normal
Nv 16	Disp. Lodo	Tierra
Nv 20	Profecía	Normal
Nv 25	Chapoteolodo	Tierra
Nv 31	Derribo	Normal
Nv 37	Agua Lodosa	Agua
Nv 42	Protección	Normal
Nv 46	Terremoto	Agua
Nv 53	Esfuerzo	Normal

TIPO 1: Agua. **TIPO 2:** Tierra. **HABILIDAD:** Torrente. **EVOLUCIÓN:** → Swampert (N.36)

09 SWAMPERT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Bofetón Lodo	Tierra
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv 6	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 15	Venganza	Normal
Nv 16	Disp. Lodo	Tierra
Nv 20	Profecía	Normal
Nv 25	Chapoteolodo	Tierra
Nv 31	Derribo	Normal
Nv 39	Agua Lodosa	Agua
Nv 46	Protección	Normal
Nv 52	Terremoto	Agua
Nv 61	Esfuerzo	Normal

TIPO 1: Agua. **TIPO 2:** Tierra. **HABILIDAD:** Torrente. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

10 POOCHYENA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 5	Aullido	Normal
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 13	Mordisco	Siniestro
Nv 17	Rastreo	Normal
Nv 21	Rugido	Normal
Nv 25	Contoneo	Normal
Nv 29	Cara Susto	Normal
Nv 33	Derribo	Normal
Nv 37	Mofa	Siniestro
Nv 41	Triturar	Siniestro
Nv 45	Ladrón	Siniestro

TIPO: Siniestro. **HABILIDAD:** Fuga. **EVOLUCIÓN:** → Mightyena (N.18)

16 BEAUTIFLY

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Nv 10	Absorber	Planta
Nv 13	Tornado	Volador
Nv 17	Paralizador	Planta
Nv 20	Sol Matinal	Normal
Nv 24	Mega Agotar	Planta
Nv 27	Remolino	Normal
Nv 31	Atracción	Normal
Nv 34	Viento Plata	Bicho
Nv 38	Giga Drenado	Planta

TIPO 1: Bicho. **TIPO 2:** Volador. **HABILIDAD:** Enjambre. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

17 CASCOON

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 7	Fortaleza	Normal

TIPO: Bicho. **HABILIDAD:** Mudar. **EVOLUCIÓN:** → Dustox (N.10)

18 DUSTOX

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Confusión	Psíquico
Nv 10	Confusión	Psíquico
Nv 13	Tornado	Volador
Nv 17	Protección	Normal
Nv 20	Luz Lunar	Normal
Nv 24	Psicorrayo	Psíquico
Nv 27	Remolino	Normal
Nv 31	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 34	Viento Plata	Bicho
Nv 38	Tóxico	Veneno

TIPO 1: Bicho. **TIPO 2:** Veneno. **HABILIDAD:** Polvo escudo. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

19 LOTAD

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impresionar	Fantasma
Nv 3	Gruñido	Normal
Nv 7	Absorber	Planta
Nv 13	Adaptación	Normal
Nv 21	Neblina	Hielo
Nv 31	Danza Lluvia	Agua
Nv 43	Mega Agotar	Planta

TIPO 1: Agua. **TIPO 2:** Planta. **HABILIDAD:** Cura lluvia. **EVOLUCIÓN:** → Lombre (N.14) → Ludicolo (Piedra Agua)

20 LOMBRE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impresionar	Fantasma
Nv 3	Gruñido	Normal
Nv 7	Absorber	Planta
Nv 13	Adaptación	Normal
Nv 19	Sorpresa	Normal
Nv 25	Golpes Furia	Normal
Nv 31	Hidrochorro	Agua
Nv 37	Ladrón	Siniestro
Nv 43	Alboroto	Normal
Nv 49	Hidrobomba	Agua

TIPO 1: Agua. **TIPO 2:** Planta. **HABILIDAD:** Cura lluvia. Nado rápido. **EVOLUCIÓN:** → Ludicolo (Piedra Agua)

26 SWELLOW

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Básico	At. Rápido	Normal
Nv 4	Foco Energía	Normal
Nv 8	At. Rápido	Normal
Nv 13	Ataque Ala	Volador
Nv 19	Doble Equipo	Normal
Nv 28	Esfuerzo	Normal
Nv 38	Golpe Aéreo	Volador
Nv 49	Agilidad	Psíquico

TIPO 1: Normal. **TIPO 2:** Volador. **HABILIDAD:** Agallas. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

27 WINGULL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv. 7	Supersónico	Normal
Nv. 13	Ataque Ala	Volador
Nv. 21	Neblina	Hielo
Nv. 31	At. Rápido	Normal
Nv. 43	Persecución	Siniestro
Nv. 55	Agilidad	Psíquico

TIPO 1: Agua. **TIPO 2:** Volador. **HABILIDAD:** Vista lince. **EVOLUCIÓN:** → Pelipper (N.25)

28 PELIPPER

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Básico	Hidrochorro	Agua
Básico	Ataque Ala	Normal
Nv 3	Pistola Agua	Agua
Nv 7	Supersónico	Normal
Nv 13	Ataque Ala	Volador
Nv 21	Neblina	Hielo
Nv 25	Protección	Normal
Nv 33	Reserva	Normal
Nv 33	Tragar	Normal
Nv 47	Escupir	Normal
Nv 61	Hidrobomba	Agua

TIPO 1: Agua. **TIPO 2:** Volador. **HABILIDAD:** Vista lince. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

29 RALTS

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Nv 6	Confusión	Psíquico
Nv 11	Doble Equipo	Normal
Nv 16	Teletransp.	Psíquico
Nv 21	Paz Mental	Psíquico
Nv 26	Psíquico	Psíquico
Nv 31	Cerca	Psíquico
Nv 36	Premonición	Psíquico
Nv 41	Hipnosis	Psíquico
Nv 46	Come Sueños	Psíquico

TIPO: Psíquico. **HABILIDAD:** Rastro. Sincronía. **EVOLUCIÓN:** → Kirlia (N.20) → Gardevoir (N. 30)

30 KIRLIA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Confusión	Psíquico
Básico	Doble Equipo	Normal
Básico	Teletransp	Psíquico
Nv 6	Confusión	Psíquico
Nv 11	Doble Equipo	Normal
Nv 16	Teletransp.	Psíquico
Nv 21	Paz Mental	Psíquico
Nv 26	Psíquico	Psíquico
Nv 33	Cerca	Psíquico
Nv 40	Premonición	Psíquico
Nv 47	Hipnosis	Psíquico
Nv 54	Come Sueños	Psíquico

TIPO: Psíquico. **HABILIDAD:** Rastro. Sincronía. **EVOLUCIÓN:** → Gardevoir (N.30)

36 SLAKOTH

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Bostezo	Normal
Nv 7	Otra Vez	Normal
Nv 13	Relajo	Normal
Nv 19	Finta	Siniestro
Nv 25	Amnesia	Psíquico
Nv 31	Antojo	Normal
Nv 37	Contador	Lucha
Nv 43	Azote	Normal

TIPO: Normal. **HABILIDAD:** Ausente. **EVOLUCIÓN:** → Vigoroth (N.18) → Slaking (N.36)

37 VIGOROTH

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Bostezo	Normal
Nv 7	Otra Vez	Normal
Nv 13	Relajo	Normal
Nv 19	Finta	Siniestro
Nv 25	Amnesia	Psíquico
Nv 31	Antojo	Normal
Nv 37	Contador	Lucha
Nv 43	Azote	Normal

TIPO: Normal. **HABILIDAD:** Espír. Vital. **EVOLUCIÓN:** → Slaking (N.36)

38 SLAKING

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Bostezo	Normal
Básico	Otra Vez	Normal
Básico	Relajo	Normal
Nv 7	Otra Vez	Normal
Nv 13	Relajo	Normal
Nv 19	Finta	Siniestro
Nv 25	Amnesia	Psíquico
Nv 31	Antojo	Normal
Nv 36	Contoneo	Normal
Nv 37	Contador	Lucha
Nv 43	Azote	Normal

TIPO: Normal. **HABILIDAD:** Ausente. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

39 ABRA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Teletransporte	Psíquico

TIPO: Psíquico. **HABILIDAD:** Sincronía. **EVOLUCIÓN:** → Kadabra (N.18) → Alakazam (intercambio)

40 KADABRA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Teletransp	Psíquico
Básico	Kinético	Psíquico
Básico	Confusión	Psíquico
Nv 16	Confusión	Psíquico
Nv 18	Anulación	Normal
Nv 21	Psicorrayo	Psíquico
Nv 23	Reflejo	Psíquico
Nv 25	Recuperación	Normal
Nv 30	Premonición	Psíquico
Nv 33	Imitación	Psíquico
Nv 36	Psíquico	Psíquico
Nv 43	Truco	Psíquico

TIPO: Psíquico. **HABILIDAD:** Sincronía. Foco Interno. **EVOLUCIÓN:** → Alakazam (intercambio)

46 LOUDRED

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Alboroto	Normal
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Aullido	Normal
Nv 5	Alboroto	Normal
Nv 11	Impresionar	Fantasma
Nv 15	Aullido	Normal
Nv 21	Supersónico	Normal
Nv 25	Pisotón	Normal
Nv 37	Chirrido	Normal
Nv 43	Rugido	Normal
Nv 51	Descanso	Psíquico
Nv 51	Sonámbulo	Normal
Nv 57	Vozarrón	Normal

TIPO: Normal. **HABILIDAD:** Insonorizar. **EVOLUCIÓN:** → Exploud (N.40)

47 EXPLOUD

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Alboroto	Normal
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Aullido	Normal
Nv 5	Alboroto	Normal
Nv 11	Impresionar	Fantasma
Nv 15	Aullido	Normal
Nv 21	Supersónico	Normal
Nv 25	Pisotón	Normal
Nv 37	Chirrido	Normal
Nv 40	Híper Rayo	Normal
Nv 45	Rugido	Normal
Nv 55	Descanso	Psíquico
Nv 55	Sonámbulo	Normal
Nv 63	Vozarrón	Normal

TIPO: Normal. **HABILIDAD:** Insonorizar. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

48 MAKUHITA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Nv 4	Ataque Arena	Tierra
Nv 10	Empujón	Lucha
Nv 13	Tiro Vital	Lucha
Nv 19	Sorpresa	Normal
Nv 22	Remolino	Normal
Nv 28	Desarme	Siniestro
Nv 31	Estímulo	Normal
Nv 37	Tambor	Normal
Nv 40	Aguante	Normal
Nv 46	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 49	Inversión	Lucha

TIPO: Lucha. **HABILIDAD:** Agallas. Sebo. **EVOLUCIÓN:** → Hariyama (N.24)

49 HARIYAMA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Básico	Ataque Arena	Tierra
Básico	Empujón	Lucha
Nv 4	Ataque Arena	Tierra
Nv 10	Empujón	Lucha
Nv 13	Tiro Vital	Lucha
Nv 19	Sorpresa	Normal
Nv 22	Remolino	Normal
Nv 29	Desarme	Siniestro
Nv 33	Estímulo	Normal
Nv 40	Tambor	Normal
Nv 44	Aguante	Normal
Nv 51	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 55	Inversión	Lucha

TIPO: Lucha. **HABILIDAD:** Agallas. Sebo. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

50 GOLDEEN

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Látigo	Normal
Básico	Hidrochorro	Agua
Nv 10	Supersónico	Normal
Nv 15	Cornada	Normal
Nv 24	Azote	Normal
Nv 29	Ataque Furia	Normal
Nv 38	Cascada	Agua
Nv 43	Perforador	Normal
Nv 52	Agilidad	Psíquico

TIPO: Agua. **HABILIDAD:** Nado Rápido. Velo Agua. **EVOLUCIÓN:** → Seaking (N.33)

56 AZUMARILL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Rizo Defensa	Normal
Básico	Látigo	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv 3	Rizo Defensa	Normal
Nv 6	Látigo	Normal
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 15	Desenrollar	Roca
Nv 24	Rayo Burbuja	Agua
Nv 34	Doble Filo	Normal
Nv 45	Danza Lluvia	Agua
Nv 57	Hidro Bomba	Agua

TIPO: Agua. **HABILIDAD:** Potencia. Sebo. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

57 GEODUDE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Rizo Defensa	Normal
Nv 6	Chapoteolodo	Tierra
Nv 11	Lanzarrocas	Roca
Nv 16	Magnitud	Tierra
Nv 21	Autodestruc.	Normal
Nv 26	Desenrollar	Roca
Nv 31	Pedrada	Roca
Nv 36	Terremoto	Tierra
Nv 41	Explosión	Normal
Nv 46	Doble Filo	Normal

TIPO 1: Roca. **TIPO 2:** Tierra. **HABILIDAD:** Cabeza Roca. Robustez. **EVOLUCIÓN:** → Graveler (N.25) → Golem (intercambio)

58 GRAVELER

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Rizo Defensa	Normal
Básico	Chapoteolodo	Tierra
Básico	Lanzarrocas	Roca
Nv 6	Chapoteolodo	Tierra
Nv 11	Lanzarrocas	Roca
Nv 16	Magnitud	Tierra
Nv 21	Autodestruc.	Normal
Nv 29	Desenrollar	Roca
Nv 37	Pedrada	Roca
Nv 45	Terremoto	Tierra
Nv 53	Explosión	Normal
Nv 62	Doble Filo	Normal

TIPO 1: Roca. **TIPO 2:** Tierra. **HABILIDAD:** Cabeza Roca. Robustez. **EVOLUCIÓN:** → Golem (intercambio)

59 GOLEM

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Rizo Defensa	Normal
Básico	Chapoteolodo	Tierra
Básico	Lanzarrocas	Roca
Nv 6	Chapoteolodo	Tierra
Nv 11	Lanzarrocas	Roca
Nv 16	Magnitud	Tierra
Nv 21	Autodestruc.	Normal
Nv 29	Desenrollar	Roca
Nv 37	Pedrada	Roca
Nv 45	Terremoto	Tierra
Nv 53	Explosión	Normal
Nv 62	Doble Filo	Normal

TIPO 1: Roca. **TIPO 2:** Tierra. **HABILIDAD:** Cabeza Roca. Robustez. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

60 NOSEPASS

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 7	Fortaleza	Normal
Nv 13	Lanzarrocas	Roca
Nv 16	Bloqueo	Normal
Nv 22	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 28	Avalancha	Roca
Nv 31	Torm. Arena	Roca
Nv 37	Descanso	Psíquico
Nv 43	Electrocañón	Eléctrico
Nv 46	Fijar Blanco	Normal

TIPO: Roca. **HABILIDAD:** Imán. Robustez. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

66 TENTACOOL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo Ven.	Veneno
Nv 6	Supersónico	Normal
Nv 12	Restricción	Normal
Nv 19	Ácido	Veneno
Nv 25	Rayo Burbuja	Agua
Nv 30	Repetición	Normal
Nv 36	Barrera	Veneno
Nv 43	Chirrido	Normal
Nv 49	Hidro Bomba	Agua

TIPO 1: Agua. **TIPO 2:** Veneno. **HABILIDAD:** Lodo Líquido. Cuerpo Puro. **EVOLUCIÓN:** → Tentacruel (N.30)

67 TENTACRUEL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico[	Picotazo Ven.	Veneno
Básico	[Supersónico	Normal
Básico	Restricción	Normal
Nv 6	Supersónico	Normal
Nv 12	Restricción	Normal
Nv 19	Ácido	Veneno
Nv 25	Rayo Burbuja	Agua
Nv 30	Repetición	Normal
Nv 38	Barrera	Veneno
Nv 47	Chirrido	Normal
Nv 55	Hidro Bomba	Agua

TIPO 1: Agua. **TIPO 2:** Veneno. **HABILIDAD:** Lodo Líquido. Cuerpo Puro. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

68 SABLEYE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Arañazo	Normal
Nv 5	Profecía	Normal
Nv 9	Tinieblas	Fantasma
Nv 13	Impresionar	Fantasma
Nv 17	Golpes Furia	Normal
Nv 21	Sorpresa	Normal
Nv 25	Detección	Lucha
Nv 29	Finta	Siniestro
Nv 33	Desarme	Siniestro
Nv 37	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 41	Bola Sombra	Fantasma
Nv 45	Mal de Ojo	Normal

TIPO 1: Siniestro. **TIPO 2:** Fantasma. **HABILIDAD:** Vista Lince. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

69 MAWILE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impresionar	Fantasma
Nv 6	Llanto Falso	Siniestro
Nv 11	Mordisco	Siniestro
Nv 16	Dulce Aroma	Normal
Nv 21	Agarre	Normal
Nv 26	Finta	Siniestro
Nv 31	Relevo	Normal
Nv 36	Triturar	Siniestro
Nv 41	Def. Férrea	Acero
Nv 46	Reserva	Normal
Nv 46	Tragar	Normal
Nv 46	Escupir	Normal

TIPO: Acero. **HABILIDAD:** Corte Fuerte. Intimidación. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

70 ARON

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 4	Fortaleza	Normal
Nv 7	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 10	Golpe Cabeza	Normal
Nv 13	Garra Metal	Acero
Nv 17	Def. Férrea	Acero
Nv 21	Rugido	Normal
Nv 25	Derribo	Normal
Nv 29	Cola Férrea	Acero
Nv 34	Protección	Normal
Nv 39	Eco Metálico	Acero
Nv 44	Doble Filo	Normal

TIPO 1: Acero. **TIPO 2:** Roca. **HABILIDAD:** Robustez. Cabeza Roca. **EVOLUCIÓN:** → Lairon (N.32) → Aggron (N.42)

76 MEDITITE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Venganza	Normal
Nv 4	Meditación	Psíquico
Nv 9	Confusión	Psíquico
Nv 12	Detección	Lucha
Nv 18	Poder Oculto	Normal
Nv 22	Telépata	Normal
Nv 28	Calma Mental	Psíquico
Nv 32	Pat. S. Alta	Lucha
Nv 38	Más Psique	Normal
Nv 42	Inversión	Lucha
Nv 48	Recuperación	Normal

TIPO 1: Lucha. **TIPO 2:** Psíquico. **HABILIDAD:** Energía Pura. **EVOLUCIÓN:** → Medicham (N.37)

77 MEDICHAM

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Puño Fuego	Fuego
Básico	Puño Trueno	Eléctrico
Básico	Puño Hielo	Hielo
Básico	Venganza	Normal
Básico	Meditación	Psíquico
Básico	Confusión	Psíquico
Básico	Detección	Lucha
Nv 4	Meditación	Psíquico
Nv 9	Confusión	Psíquico
Nv 12	Detección	Lucha
Nv 18	Poder Oculto	Normal
Nv 22	Telépata	Normal
Nv 28	Calma Mental	Psíquico
Nv 32	Pat. S. Alta	Lucha
Nv 40	Más Psique	Normal
Nv 46	Inversión	Lucha
Nv 54	Recuperación	Normal

TIPO 1: Lucha. **TIPO 2:** Psíquico. **HABILIDAD:** Energía Pura. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

78 ELECTRIKE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 4	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 9	Malicioso	Normal
Nv 12	Aullido	Normal
Nv 17	At. Rápido	Normal
Nv 20	Chispa	Eléctrico
Nv 25	Rastreo	Normal
Nv 28	Rugido	Normal
Nv 33	Mordisco	Siniestro
Nv 36	Trueno	Eléctrico
Nv 41	Carga	Eléctrico

TIPO: Eléctrico. **HABILIDAD:** Elec. Estática. Pararrayos. **EVOLUCIÓN:** → Manectric (N.26)

79 MANECTRIC

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Onda Trueno	Eléctrico
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Aullido	Normal
Nv 4	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 9	Malicioso	Normal
Nv 12	Aullido	Normal
Nv 17	At. Rápido	Normal
Nv 20	Chispa	Eléctrico
Nv 25	Rastreo	Normal
Nv 31	Rugido	Normal
Nv 39	Mordisco	Siniestro
Nv 45	Trueno	Eléctrico
Nv 53	Carga	Eléctrico

TIPO: Eléctrico. **HABILIDAD:** Elec. Estática. Pararrayos. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

80 PLUSLE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Nv 4	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 10	At. Rápido	Normal
Nv 13	Refuerzo	Normal
Nv 19	Chispa	Eléctrico
Nv 22	Otra Vez	Normal
Nv 28	Llanto Falso	Siniestro
Nv 31	Carga	Eléctrico
Nv 37	Trueno	Eléctrico
Nv 40	Relevo	Normal
Nv 47	Agilidad	Psíquico

TIPO: Eléctrico. **HABILIDAD:** Más. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

86 VOLBEAT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 5	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 9	Doble Equipo	Normal
Nv 13	Luz Lunar	Normal
Nv 17	At. Rápido	Normal
Nv 21	Ráfaga	Bicho
Nv 25	Doble Rayo	Bicho
Nv 29	Protección	Normal
Nv 33	Refuerzo	Normal
Nv 37	Doble Filo	Normal

TIPO: Bicho. **HABILIDAD:** Iluminación. Enjambre. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

87 ILLUMISE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 5	Dulce Aroma	Normal
Nv 9	Encanto	Normal
Nv 13	Luz Lunar	Normal
Nv 17	At. Rápido	Normal
Nv 21	Deseo	Normal
Nv 25	Otra Vez	Normal
Nv 29	Camelo	Siniestro
Nv 33	Refuerzo	Normal
Nv 37	Antojo	Normal

TIPO: Bicho. **HABILIDAD:** Despiste. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

88 ODDISH

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Nv 7	Dulce Aroma	Normal
Nv 14	Polvo Veneno	Veneno
Nv 16	Paralizador	Planta
Nv 18	Somnífero	Planta
Nv 23	Ácido	Veneno
Nv 32	Luz Lunar	Normal
Nv 39	Danza Pétalo	Planta

TIPO 1: Planta. **TIPO 2:** Veneno. **HABILIDAD:** Clorofila. **EVOLUCIÓN:** → Gloom (N.21) → Vileplume (Piedra Hoja) → Bellossom (Piedra Solar)

89 GLOOM

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Básico	Dulce Aroma	Normal
Básico	Polvo Veneno	Veneno
Nv 7	Dulce Aroma	Normal
Nv 14	Polvo Veneno	Veneno
Nv 16	Paralizador	Planta
Nv 18	Somnífero	Planta
Nv 24	Ácido	Veneno
Nv 35	Luz Lunar	Normal
Nv 44	Danza Pétalo	Planta

TIPO 1: Planta. **TIPO 2:** Veneno. **HABILIDAD:** Clorofila. **EVOLUCIÓN:** → Vileplume (Piedra Hoja) → Bellossom (Piedra Solar)

90 VILEPLUME

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Básico	Aromaterapia	Planta
Básico	Paralizador	Planta
Básico	Megaagotar	Planta
Nv 44	Danza Pétalo	Planta

TIPO 1: Planta. **TIPO 2:** Veneno. **HABILIDAD:** Clorofila. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

96 SWALOT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Bostezo	Normal
Básico	Gas Venenoso	Veneno
Básico	Residuos	Veneno
Nv 6	Bostezo	Normal
Nv 9	Gas Venenoso	Veneno
Nv 14	Residuos	Veneno
Nv 17	Amnesia	Psíquico
Nv 23	Otra Vez	Normal
Nv 26	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 31	Tóxico	Veneno
Nv 40	Reserva	Normal
Nv 40	Escupir	Normal
Nv 40	Tragar	Normal
Nv 48	Bomba Lodo	Veneno

TIPO: Veneno. **HABILIDAD:** Viscosidad. Lodo Líquido. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

97 CARVANHA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Mordisco	Siniestro
Nv 7	Furia	Normal
Nv 13	Foco Energía	Normal
Nv 16	Cara Susto	Normal
Nv 22	Triturar	Siniestro
Nv 28	Chirrido	Normal
Nv 31	Derribo	Normal
Nv 37	Contoneo	Normal
Nv 43	Agilidad	Psíquico

TIPO: Agua. **HABILIDAD:** Siniestro. Piel Tosca. **EVOLUCIÓN:** → Sharpedo (N.30)

98 SHARPEDO

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Mordisco	Siniestro
Básico	Furia	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Nv 7	Furia	Normal
Nv 13	Foco Energía	Normal
Nv 16	Cara Susto	Normal
Nv 22	Triturar	Siniestro
Nv 28	Chirrido	Normal
Nv 33	Cuchillada	Normal
Nv 38	Mofa	Siniestro
Nv 43	Contoneo	Normal
Nv 48	Cabezazo	Normal
Nv 53	Agilidad	Psíquico

TIPO: Agua. **HABILIDAD:** Siniestro. Piel Tosca. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona

99 WAILMER

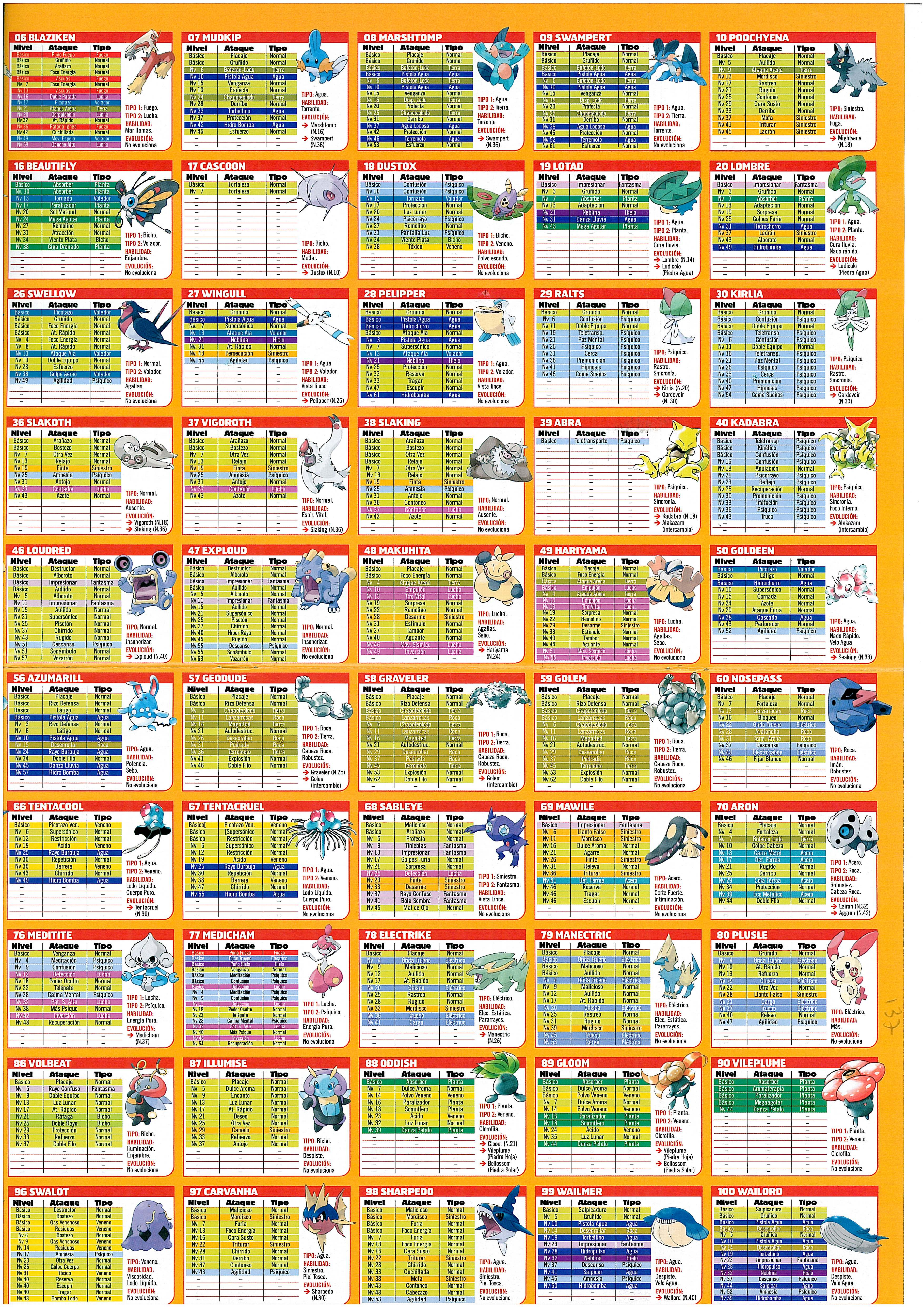
Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Salpicadura	Normal
Nv 5	Gruñido	Normal
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 14	Desenrollar	Roca
Nv 19	Torbellino	Agua
Nv 23	Impresionar	Fantasma
Nv 28	Hidropulso	Agua
Nv 32	Neblina	Hielo
Nv 37	Descanso	Psíquico
Nv 41	Salpicar	Agua
Nv 46	Amnesia	Psíquico
Nv 50	Hidrobomba	Agua

TIPO: Agua. **HABILIDAD:** Despiste. Velo Agua. **EVOLUCIÓN:** → Wailord (N.40)

100 WAILORD

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Salpicadura	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Básico	Desenrollar	Roca
Nv 5	Gruñido	Normal
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 14	Desenrollar	Roca
Nv 19	Torbellino	Agua
Nv 23	Impresionar	Fantasma
Nv 28	Hidropulso	Agua
Nv 32	Neblina	Hielo
Nv 37	Descanso	Psíquico
Nv 44	Salpicar	Agua
Nv 52	Amnesia	Psíquico
Nv 59	Hidrobomba	Agua

TIPO: Agua. **HABILIDAD:** Despiste. Velo Agua. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona



06 BLAZIKEN

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Puño Fuego	Fuego
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Básico	Ascuas	Fuego
Nv 7	Foco Energía	Normal
Nv 13	Ascuas	Fuego
Nv 16	Doble Patada	Lucha
Nv 17	Picotazo	Volador
Nv 21	Ataque Arena	Tierra
Nv 28	Corpulencia	Lucha
Nv 32	At. Rápido	Normal
Nv 36	Patada Ígnea	Fuego
Nv 42	Cuchillada	Normal
Nv 49	Mov. Espejo	Volador
Nv 59	Gancho Alto	Lucha

TIPO 1: Fuego.
TIPO 2: Lucha.
HABILIDAD: Mar llamas.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

07 MUDKIP

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Nv 6	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 15	Venganza	Normal
Nv 19	Profecía	Normal
Nv 24	Chapoteolodo	Tierra
Nv 28	Derribo	Normal
Nv 33	Torbellino	Agua
Nv 37	Protección	Normal
Nv 42	Hidro Bomba	Agua
Nv 46	Esfuerzo	Normal
–	–	–
–	–	–

TIPO: Agua.
HABILIDAD: Torrente.
EVOLUCIÓN: → Marshtomp (N.16) → Swampert (N.36)

08 MARSHTOMP

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Bofetón Lodo	Tierra
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv 6	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 15	Venganza	Normal
Nv 16	Disp. Lodo	Tierra
Nv 20	Profecía	Normal
Nv 25	Chapoteolodo	Tierra
Nv 31	Derribo	Normal
Nv 37	Agua Lodosa	Agua
Nv 42	Protección	Normal
Nv 46	Terremoto	Agua
Nv 53	Esfuerzo	Normal

TIPO 1: Agua.
TIPO 2: Tierra.
HABILIDAD: Torrente.
EVOLUCIÓN: → Swampert (N.36)

09 SWAMPERT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Bofetón Lodo	Tierra
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv 6	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 15	Venganza	Normal
Nv 16	Disp. Lodo	Tierra
Nv 20	Profecía	Normal
Nv 25	Chapoteolodo	Tierra
Nv 31	Derribo	Normal
Nv 39	Agua Lodosa	Agua
Nv 46	Protección	Normal
Nv 52	Terremoto	Agua
Nv 61	Esfuerzo	Normal

TIPO 1: Agua.
TIPO 2: Tierra.
HABILIDAD: Torrente.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

10 POOCHYENA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 5	Aullido	Normal
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 13	Mordisco	Siniestro
Nv 17	Rastreo	Normal
Nv 21	Rugido	Normal
Nv 25	Contoneo	Normal
Nv 29	Cara Susto	Normal
Nv 33	Derribo	Normal
Nv 37	Mofa	Siniestro
Nv 41	Triturar	Siniestro
Nv 45	Ladrón	Siniestro
–	–	–
–	–	–

TIPO: Siniestro.
HABILIDAD: Fuga.
EVOLUCIÓN: → Mightyena (N.18)

16 BEAUTIFLY

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Nv. 10	Absorber	Planta
Nv 13	Tornado	Volador
Nv 17	Paralizador	Planta
Nv 20	Sol Matinal	Normal
Nv 24	Mega Agotar	Planta
Nv 27	Remolino	Normal
Nv 31	Atracción	Normal
Nv 34	Viento Plata	Bicho
Nv 38	Giga Drenado	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Bicho.
TIPO 2: Volador.
HABILIDAD: Enjambre.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

17 CASCOON

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 7	Fortaleza	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Bicho.
HABILIDAD: Mudar.
EVOLUCIÓN: → Dustox (N.10)

18 DUSTOX

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Confusión	Psíquico
Nv 10	Confusión	Psíquico
Nv 13	Tornado	Volador
Nv 17	Protección	Normal
Nv 20	Luz Lunar	Normal
Nv 24	Psicorrayo	Psíquico
Nv 27	Remolino	Normal
Nv 31	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 34	Viento Plata	Bicho
Nv 38	Tóxico	Veneno
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Bicho.
TIPO 2: Veneno.
HABILIDAD: Polvo escudo.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

19 LOTAD

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impresionar	Fantasma
Nv 3	Gruñido	Normal
Nv 7	Absorber	Planta
Nv 13	Adaptación	Normal
Nv 21	Neblina	Hielo
Nv 31	Danza Lluvia	Agua
Nv 43	Mega Agotar	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Agua.
TIPO 2: Planta.
HABILIDAD: Cura lluvia.
EVOLUCIÓN: → Lombre (N.14) → Ludicolo (Piedra Agua)

20 LOMBRE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impresionar	Fantasma
Nv 3	Gruñido	Normal
Nv 7	Absorber	Planta
Nv 13	Adaptación	Normal
Nv 19	Sorpresa	Normal
Nv 25	Golpes Furia	Normal
Nv 31	Hidrochorro	Agua
Nv 37	Ladrón	Siniestro
Nv 43	Alboroto	Normal
Nv 49	Hidrobomba	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Agua.
TIPO 2: Planta.
HABILIDAD: Cura lluvia. Nado rápido.
EVOLUCIÓN: → Ludicolo (Piedra Agua)

26 SWELLOW

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Básico	At. Rápido	Normal
Nv 4	Foco Energía	Normal
Nv 8	At. Rápido	Normal
Nv 13	Ataque Ala	Volador
Nv 19	Doble Equipo	Normal
Nv 28	Esfuerzo	Normal
Nv 38	Golpe Aéreo	Volador
Nv 49	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Normal.
TIPO 2: Volador.
HABILIDAD: Agallas.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

27 WINGULL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv. 7	Supersónico	Normal
Nv. 13	Ataque Ala	Volador
Nv. 21	Neblina	Hielo
Nv. 31	At. Rápido	Normal
Nv. 43	Persecución	Siniestro
Nv. 55	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Agua.
TIPO 2: Volador.
HABILIDAD: Vista lince.
EVOLUCIÓN: → Pelipper (N.25)

28 PELIPPER

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Básico	Hidrochorro	Agua
Básico	Ataque Ala	Normal
Nv 3	Pistola Agua	Agua
Nv 7	Supersónico	Normal
Nv 13	Ataque Ala	Volador
Nv 21	Neblina	Hielo
Nv 25	Protección	Normal
Nv 33	Reserva	Normal
Nv 33	Tragar	Normal
Nv 47	Escupir	Normal
Nv 61	Hidrobomba	Agua
–	–	–

TIPO 1: Agua.
TIPO 2: Volador.
HABILIDAD: Vista lince.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

29 RALTS

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Nv 6	Confusión	Psíquico
Nv 11	Doble Equipo	Normal
Nv 16	Teletransp.	Psíquico
Nv 21	Paz Mental	Psíquico
Nv 26	Psíquico	Psíquico
Nv 31	Cerca	Psíquico
Nv 36	Premonición	Psíquico
Nv 41	Hipnosis	Psíquico
Nv 46	Come Sueños	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Psíquico.
HABILIDAD: Rastro. Sincronía.
EVOLUCIÓN: → Kirlia (N.20) → Gardevoir (N. 30)

30 KIRLIA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Confusión	Psíquico
Básico	Doble Equipo	Normal
Básico	Teletransp	Psíquico
Nv 6	Confusión	Psíquico
Nv 11	Doble Equipo	Normal
Nv 16	Teletransp.	Psíquico
Nv 21	Paz Mental	Psíquico
Nv 26	Psíquico	Psíquico
Nv 33	Cerca	Psíquico
Nv 40	Premonición	Psíquico
Nv 47	Hipnosis	Psíquico
Nv 54	Come Sueños	Psíquico
–	–	–

TIPO: Psíquico.
HABILIDAD: Rastro. Sincronía.
EVOLUCIÓN: → Gardevoir (N.30)

36 SLAKOTH

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Bostezo	Normal
Nv 7	Otra Vez	Normal
Nv 13	Relajo	Normal
Nv 19	Finta	Siniestro
Nv 25	Amnesia	Psíquico
Nv 31	Antojo	Normal
Nv 37	Contador	Lucha
Nv 43	Azote	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Normal.
HABILIDAD: Ausente.
EVOLUCIÓN: → Vigoroth (N.18) → Slaking (N.36)

37 VIGOROTH

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Bostezo	Normal
Nv 7	Otra Vez	Normal
Nv 13	Relajo	Normal
Nv 19	Finta	Siniestro
Nv 25	Amnesia	Psíquico
Nv 31	Antojo	Normal
Nv 37	Contador	Lucha
Nv 43	Azote	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Normal.
HABILIDAD: Espir. Vital.
EVOLUCIÓN: → Slaking (N.36)

38 SLAKING

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Bostezo	Normal
Básico	Otra Vez	Normal
Básico	Relajo	Normal
Nv 7	Otra Vez	Normal
Nv 13	Relajo	Normal
Nv 19	Finta	Siniestro
Nv 25	Amnesia	Psíquico
Nv 31	Antojo	Normal
Nv 36	Contoneo	Normal
Nv 37	Contador	Lucha
Nv 43	Azote	Normal
–	–	–
–	–	–

TIPO: Normal.
HABILIDAD: Ausente.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

39 ABRA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Teletransporte	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Psíquico.
HABILIDAD: Sincronía.
EVOLUCIÓN: → Kadabra (N.18) → Alakazam (intercambio)

40 KADABRA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Teletransp	Psíquico
Básico	Kinético	Psíquico
Básico	Confusión	Psíquico
Nv 16	Confusión	Psíquico
Nv 18	Anulación	Normal
Nv 21	Psicorrayo	Psíquico
Nv 23	Reflejo	Psíquico
Nv 25	Recuperación	Normal
Nv 30	Premonición	Psíquico
Nv 33	Imitación	Psíquico
Nv 36	Psíquico	Psíquico
Nv 43	Truco	Psíquico
–	–	–
–	–	–

TIPO: Psíquico.
HABILIDAD: Sincronía. Foco Interno.
EVOLUCIÓN: → Alakazam (intercambio)

46 LOUDRED

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Alboroto	Normal
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Aullido	Normal
Nv 5	Alboroto	Normal
Nv 11	Impresionar	Fantasma
Nv 15	Aullido	Normal
Nv 21	Supersónico	Normal
Nv 25	Pisotón	Normal
Nv 37	Chirrido	Normal
Nv 43	Rugido	Normal
Nv 51	Descanso	Psíquico
Nv 51	Sonámbulo	Normal
Nv 57	Vozarrón	Normal

TIPO: Normal.
HABILIDAD: Insonorizar.
EVOLUCIÓN: → Exploud (N.40)

47 EXPLOUD

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Alboroto	Normal
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Aullido	Normal
Nv 5	Alboroto	Normal
Nv 11	Impresionar	Fantasma
Nv 15	Aullido	Normal
Nv 21	Supersónico	Normal
Nv 25	Pisotón	Normal
Nv 37	Chirrido	Normal
Nv 40	Híper Rayo	Normal
Nv 45	Rugido	Normal
Nv 55	Descanso	Psíquico
Nv 55	Sonámbulo	Normal
Nv 63	Vozarrón	Normal

TIPO: Normal.
HABILIDAD: Insonorizar.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

48 MAKUHITA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Nv 4	Ataque Arena	Tierra
Nv 10	Empujón	Lucha
Nv 13	Tiro Vital	Lucha
Nv 19	Sorpresa	Normal
Nv 22	Remolino	Normal
Nv 28	Desarme	Siniestro
Nv 31	Estímulo	Normal
Nv 37	Tambor	Normal
Nv 40	Aguante	Normal
Nv 46	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 49	Inversión	Lucha
–	–	–

TIPO: Lucha.
HABILIDAD: Agallas. Sebo.
EVOLUCIÓN: → Hariyama (N.24)

49 HARIYAMA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Básico	Ataque Arena	Tierra
Básico	Empujón	Lucha
Nv 4	Ataque Arena	Tierra
Nv 10	Empujón	Lucha
Nv 13	Tiro Vital	Lucha
Nv 19	Sorpresa	Normal
Nv 22	Remolino	Normal
Nv 29	Desarme	Siniestro
Nv 33	Estímulo	Normal
Nv 40	Tambor	Normal
Nv 44	Aguante	Normal
Nv 51	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 55	Inversión	Lucha

TIPO: Lucha.
HABILIDAD: Agallas. Sebo.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

50 GOLDEEN

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Látigo	Normal
Básico	Hidrochorro	Agua
Nv 10	Supersónico	Normal
Nv 15	Cornada	Normal
Nv 24	Azote	Normal
Nv 29	Ataque Furia	Normal
Nv 38	Cascada	Agua
Nv 43	Perforador	Normal
Nv 52	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Agua.
HABILIDAD: Nado Rápido. Velo Agua
EVOLUCIÓN: → Seaking (N.33)

56 AZUMARILL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Rizo Defensa	Normal
Básico	Látigo	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv 3	Rizo Defensa	Normal
Nv 6	Látigo	Normal
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 15	Desenrollar	Roca
Nv 24	Rayo Burbuja	Agua
Nv 34	Doble Filo	Normal
Nv 45	Danza Lluvia	Agua
Nv 57	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–

TIPO: Agua.
HABILIDAD: Potencia. Sebo.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

57 GEODUDE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Rizo Defensa	Normal
Nv 6	Chapoteolodo	Tierra
Nv 11	Lanzarrocas	Roca
Nv 16	Magnitud	Tierra
Nv 21	Autodestruc.	Normal
Nv 26	Desenrollar	Roca
Nv 31	Pedrada	Roca
Nv 36	Terremoto	Tierra
Nv 41	Explosión	Normal
Nv 46	Doble Filo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Roca.
TIPO 2: Tierra.
HABILIDAD: Cabeza Roca. Robustez.
EVOLUCIÓN: → Graveler (N.25) → Golem (intercambio)

58 GRAVELER

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Rizo Defensa	Normal
Básico	Chapoteolodo	Tierra
Básico	Lanzarrocas	Roca
Nv 6	Chapoteolodo	Tierra
Nv 11	Lanzarrocas	Roca
Nv 16	Magnitud	Tierra
Nv 21	Autodestruc.	Normal
Nv 29	Desenrollar	Roca
Nv 37	Pedrada	Roca
Nv 45	Terremoto	Tierra
Nv 53	Explosión	Normal
Nv 62	Doble Filo	Normal
–	–	–

TIPO 1: Roca.
TIPO 2: Tierra.
HABILIDAD: Cabeza Roca. Robustez.
EVOLUCIÓN: → Golem (intercambio)

59 GOLEM

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Rizo Defensa	Normal
Básico	Chapoteolodo	Tierra
Básico	Lanzarrocas	Roca
Nv 6	Chapoteolodo	Tierra
Nv 11	Lanzarrocas	Roca
Nv 16	Magnitud	Tierra
Nv 21	Autodestruc.	Normal
Nv 29	Desenrollar	Roca
Nv 37	Pedrada	Roca
Nv 45	Terremoto	Tierra
Nv 53	Explosión	Normal
Nv 62	Doble Filo	Normal
–	–	–

TIPO 1: Roca.
TIPO 2: Tierra.
HABILIDAD: Cabeza Roca. Robustez.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

60 NOSEPASS

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 7	Fortaleza	Normal
Nv 13	Lanzarrocas	Roca
Nv 16	Bloqueo	Normal
Nv 22	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 28	Avalancha	Roca
Nv 31	Torm. Arena	Roca
Nv 37	Descanso	Psíquico
Nv 43	Electrocañón	Eléctrico
Nv 46	Fijar Blanco	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Roca.
HABILIDAD: Imán. Robustez.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

66 TENTACOOL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo Ven.	Veneno
Nv 6	Supersónico	Normal
Nv 12	Restricción	Normal
Nv 19	Ácido	Veneno
Nv 25	Rayo Burbuja	Agua
Nv 30	Repetición	Normal
Nv 36	Barrera	Veneno
Nv 43	Chirrido	Normal
Nv 49	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Agua.
TIPO 2: Veneno.
HABILIDAD: Lodo Líquido. Cuerpo Puro.
EVOLUCIÓN: → Tentacruel (N.30)

67 TENTACRUEL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico[	Picotazo Ven.	Veneno
Básico	[Supersónico	Normal
Básico	Restricción	Normal
Nv 6	Supersónico	Normal
Nv 12	Restricción	Normal
Nv 19	Ácido	Veneno
Nv 25	Rayo Burbuja	Agua
Nv 30	Repetición	Normal
Nv 38	Barrera	Veneno
Nv 47	Chirrido	Normal
Nv 55	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Agua.
TIPO 2: Veneno.
HABILIDAD: Lodo Líquido. Cuerpo Puro.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

68 SABLEYE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Arañazo	Normal
Nv 5	Profecía	Normal
Nv 9	Tinieblas	Fantasma
Nv 13	Impresionar	Fantasma
Nv 17	Golpes Furia	Normal
Nv 21	Sorpresa	Normal
Nv 25	Detección	Lucha
Nv 29	Finta	Siniestro
Nv 33	Desarme	Siniestro
Nv 37	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 41	Bola Sombra	Fantasma
Nv 45	Mal de Ojo	Normal
–	–	–

TIPO 1: Siniestro.
TIPO 2: Fantasma.
HABILIDAD: Vista Lince.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

69 MAWILE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impresionar	Fantasma
Nv 6	Llanto Falso	Siniestro
Nv 11	Mordisco	Siniestro
Nv 16	Dulce Aroma	Normal
Nv 21	Agarre	Normal
Nv 26	Finta	Siniestro
Nv 31	Relevo	Normal
Nv 36	Triturar	Siniestro
Nv 41	Def. Férrea	Acero
Nv 46	Reserva	Normal
Nv 46	Tragar	Normal
Nv 46	Escupir	Normal
–	–	–
–	–	–

TIPO: Acero.
HABILIDAD: Corte Fuerte. Intimidación.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

70 ARON

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 4	Fortaleza	Normal
Nv 7	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 10	Golpe Cabeza	Normal
Nv 13	Garra Metal	Acero
Nv 17	Def. Férrea	Acero
Nv 21	Rugido	Normal
Nv 25	Derribo	Normal
Nv 29	Cola Férrea	Acero
Nv 34	Protección	Normal
Nv 39	Eco Metálico	Acero
Nv 44	Doble Filo	Normal
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Acero.
TIPO 2: Roca.
HABILIDAD: Robustez. Cabeza Roca.
EVOLUCIÓN: → Lairon (N.32) → Aggron (N.42)

76 MEDITITE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Venganza	Normal
Nv 4	Meditación	Psíquico
Nv 9	Confusión	Psíquico
Nv 12	Detección	Lucha
Nv 18	Poder Oculto	Normal
Nv 22	Telépata	Normal
Nv 28	Calma Mental	Psíquico
Nv 32	Pat. S. Alta	Lucha
Nv 38	Más Psique	Normal
Nv 42	Inversión	Lucha
Nv 48	Recuperación	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Lucha.
TIPO 2: Psíquico.
HABILIDAD: Energía Pura.
EVOLUCIÓN: → Medicham (N.37)

77 MEDICHAM

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Puño Fuego	Fuego
Básico	Puño Trueno	Eléctrico
Básico	Puño Hielo	Hielo
Básico	Venganza	Normal
Básico	Meditación	Psíquico
Básico	Confusión	Psíquico
Básico	Detección	Lucha
Nv 4	Meditación	Psíquico
Nv 9	Confusión	Psíquico
Nv 12	Detección	Lucha
Nv 18	Poder Oculto	Normal
Nv 22	Telépata	Normal
Nv 28	Calma Mental	Psíquico
Nv 32	Pat. S. Alta	Lucha
Nv 40	Más Psique	Normal
Nv 46	Inversión	Lucha
Nv 54	Recuperación	Normal

TIPO 1: Lucha.
TIPO 2: Psíquico.
HABILIDAD: Energía Pura.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

78 ELECTRIKE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 4	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 9	Malicioso	Normal
Nv 12	Aullido	Normal
Nv 17	At. Rápido	Normal
Nv 20	Chispa	Eléctrico
Nv 25	Rastreo	Normal
Nv 28	Rugido	Normal
Nv 33	Mordisco	Siniestro
Nv 36	Trueno	Eléctrico
Nv 41	Carga	Eléctrico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Eléctrico.
HABILIDAD: Elec. Estática. Pararrayos.
EVOLUCIÓN: → Manectric (N.26)

79 MANECTRIC

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Onda Trueno	Eléctrico
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Aullido	Normal
Nv 4	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 9	Malicioso	Normal
Nv 12	Aullido	Normal
Nv 17	At. Rápido	Normal
Nv 20	Chispa	Eléctrico
Nv 25	Rastreo	Normal
Nv 31	Rugido	Normal
Nv 39	Mordisco	Siniestro
Nv 45	Trueno	Eléctrico
Nv 53	Carga	Eléctrico

TIPO: Eléctrico.
HABILIDAD: Elec. Estática. Pararrayos.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

80 PLUSLE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Nv 4	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 10	At. Rápido	Normal
Nv 13	Refuerzo	Normal
Nv 19	Chispa	Eléctrico
Nv 22	Otra Vez	Normal
Nv 28	Llanto Falso	Siniestro
Nv 31	Carga	Eléctrico
Nv 37	Trueno	Eléctrico
Nv 40	Relevo	Normal
Nv 47	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Eléctrico.
HABILIDAD: Más.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

86 VOLBEAT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 5	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 9	Doble Equipo	Normal
Nv 13	Luz Lunar	Normal
Nv 17	At. Rápido	Normal
Nv 21	Ráfaga	Bicho
Nv 25	Doble Rayo	Bicho
Nv 29	Protección	Normal
Nv 33	Refuerzo	Normal
Nv 37	Doble Filo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Bicho.
HABILIDAD: Iluminación. Enjambre.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

87 ILLUMISE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 5	Dulce Aroma	Normal
Nv 9	Encanto	Normal
Nv 13	Luz Lunar	Normal
Nv 17	At. Rápido	Normal
Nv 21	Deseo	Normal
Nv 25	Otra Vez	Normal
Nv 29	Camelo	Siniestro
Nv 33	Refuerzo	Normal
Nv 37	Antojo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Bicho.
HABILIDAD: Despiste.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

88 ODDISH

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Nv 7	Dulce Aroma	Normal
Nv 14	Polvo Veneno	Veneno
Nv 16	Paralizador	Planta
Nv 18	Somnífero	Planta
Nv 23	Ácido	Veneno
Nv 32	Luz Lunar	Normal
Nv 39	Danza Pétalo	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Planta.
TIPO 2: Veneno.
HABILIDAD: Clorofila.
EVOLUCIÓN: → Gloom (N.21) → Vileplume (Piedra Hoja) → Bellossom (Piedra Solar)

89 GLOOM

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Básico	Dulce Aroma	Normal
Básico	Polvo Veneno	Veneno
Nv 7	Dulce Aroma	Normal
Nv 14	Polvo Veneno	Veneno
Nv 16	Paralizador	Planta
Nv 18	Somnífero	Planta
Nv 24	Ácido	Veneno
Nv 35	Luz Lunar	Normal
Nv 44	Danza Pétalo	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Planta.
TIPO 2: Veneno.
HABILIDAD: Clorofila.
EVOLUCIÓN: → Vileplume (Piedra Hoja) → Bellossom (Piedra Solar)

90 VILEPLUME

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Básico	Aromaterapia	Planta
Básico	Paralizador	Planta
Básico	Megaagotar	Planta
Nv 44	Danza Pétalo	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Planta.
TIPO 2: Veneno.
HABILIDAD: Clorofila.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

96 SWALOT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Bostezo	Normal
Básico	Gas Venenoso	Veneno
Básico	Residuos	Veneno
Nv 6	Bostezo	Normal
Nv 9	Gas Venenoso	Veneno
Nv 14	Residuos	Veneno
Nv 17	Amnesia	Psíquico
Nv 23	Otra Vez	Normal
Nv 26	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 31	Tóxico	Veneno
Nv 40	Reserva	Normal
Nv 40	Escupir	Normal
Nv 40	Tragar	Normal
Nv 48	Bomba Lodo	Veneno

TIPO: Veneno.
HABILIDAD: Viscosidad. Lodo Líquido.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

97 CARVANHA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Mordisco	Siniestro
Nv 7	Furia	Normal
Nv 13	Foco Energía	Normal
Nv 16	Cara Susto	Normal
Nv 22	Triturar	Siniestro
Nv 28	Chirrido	Normal
Nv 31	Derribo	Normal
Nv 37	Contoneo	Normal
Nv 43	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO: Agua.
HABILIDAD: Siniestro. Piel Tosca.
EVOLUCIÓN: → Sharpedo (N.30)

98 SHARPEDO

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Mordisco	Siniestro
Básico	Furia	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Nv 7	Furia	Normal
Nv 13	Foco Energía	Normal
Nv 16	Cara Susto	Normal
Nv 22	Triturar	Siniestro
Nv 28	Chirrido	Normal
Nv 33	Cuchillada	Normal
Nv 38	Mofa	Siniestro
Nv 43	Contoneo	Normal
Nv 48	Cabezazo	Normal
Nv 53	Agilidad	Psíquico

TIPO: Agua.
HABILIDAD: Siniestro. Piel Tosca.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

99 WAILMER

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Salpicadura	Normal
Nv 5	Gruñido	Normal
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 14	Desenrollar	Roca
Nv 19	Torbellino	Agua
Nv 23	Impresionar	Fantasma
Nv 28	Hidropulso	Agua
Nv 32	Neblina	Hielo
Nv 37	Descanso	Psíquico
Nv 41	Salpicar	Agua
Nv 46	Amnesia	Psíquico
Nv 50	Hidrobomba	Agua
–	–	–
–	–	–

TIPO: Agua.
HABILIDAD: Despiste. Velo Agua.
EVOLUCIÓN: → Wailord (N.40)

100 WAILORD

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Salpicadura	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Básico	Desenrollar	Roca
Nv 5	Gruñido	Normal
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 14	Desenrollar	Roca
Nv 19	Torbellino	Agua
Nv 23	Impresionar	Fantasma
Nv 28	Hidropulso	Agua
Nv 32	Neblina	Hielo
Nv 37	Descanso	Psíquico
Nv 44	Salpicar	Agua
Nv 52	Amnesia	Psíquico
Nv 59	Hidrobomba	Agua

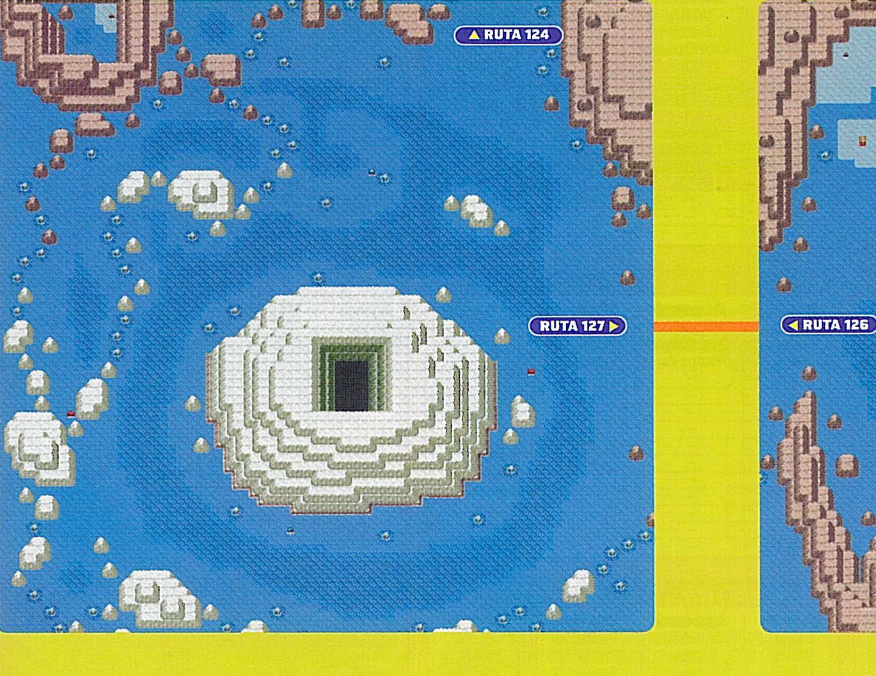
TIPO: Agua.
HABILIDAD: Despiste. Velo Agua.
EVOLUCIÓN: No evoluciona

137

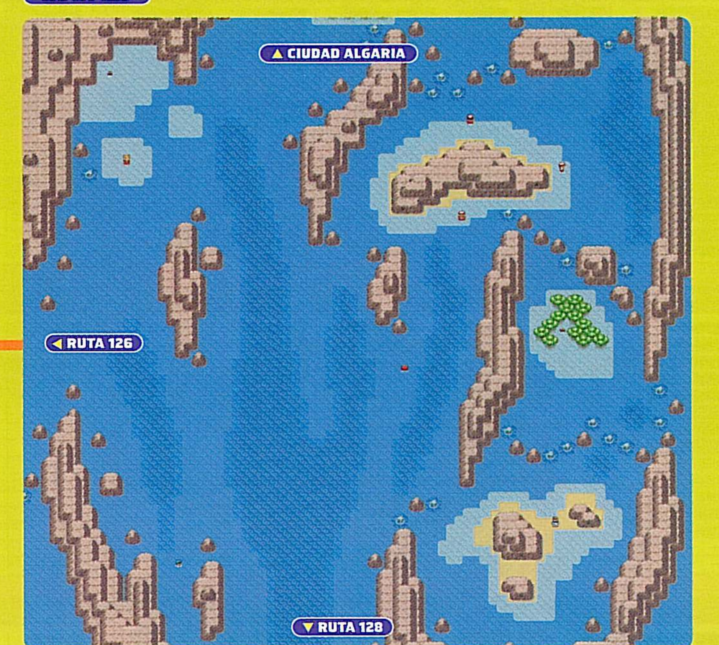


RUTA 126
▲ RUTA 124
RUTA 127 ▶
RUTA 127
▲ CIUDAD ALGARIA
◀ RUTA 126
▼ RUTA 128
18 CALLE VICTORIA
PLANTA BAJA
SÓTANO 1
SÓTANO 2
Antes de entrar en la Liga Pokémon tendrás que sobrevivir a los peligros de la Calle Victoria. Elige a tus mejores Pokémon, o serás vencido.
CIUDAD COLOSALIA
▼ CALLE VICTORIA
▼ CALLE VICTORIA
ARRECÍPOLIS
CUEVA ANCESTRAL ▼
▼ RUTA 126
En la ciudad Arrecípolis está la entrada a la Cueva Ancestral. Dentro podrás capturar a Groudon si juegos la edición Rubí, o a Kyogre en la edición Zafiro. El mundo depende de ti en este momento, así que échale valor y enfréntate a estos legendarios que están cambiando el clima de Hoenn.
RUTA 128
▲ RUTA 127
CAVERNA ABISAL ▼
▼ RUTA 129
CIUDAD COLOSALIA ▶
observa atentamente la
trata de una de las rutas más
que hay en Hoenn. Tienes
bicis para echar carreras y fijar
ord de velocidad, pero también
A TRETA. Aquí encontrarás a un
naje que te retará a resolver
os. Por cada uno que resuelvas,
remio estupendo. Cada vez que
edalla, date una vuelta por aquí.
16 CUEVA ANCESTRAL
PLANTA BAJA
BAJO SALA 2
SÓTANO 1
SÓTANO 2
SÓTANO 3
SÓTANO 4
El objetivo de todo entrenador es llegar a Ciudad Colosalia para disputar la LIGA POKéMON y convertirse en el campeón. Antes de entrar tendrás que atravesar la Calle Victoria, un lugar en el que encontrarás Pokémon salvajes muy peligrosos y unos entrenadores bastante duros de pelar. ¡Ánimo! Que tengas mucha suerte.
CAVERNA ABISAL
ENTRADA
RUTA 128 ▼
SALA 1
SALA 2A
SALA 2B
SALA 3A
SALA 3B
SALA 3C
SALA 4
SALA 5
SALA 6
Por la Ruta 128 verás la Caverna Abisal, a la que el Equipo Aqua/Magma ha llegado con el submarino del Cap. Babor. Quieren dar con uno de los Pokémon legendarios, que está en lo más profundo de la caverna.
19 PILAR CELESTE
PLANTA BAJA
PISO 1º
PISO 2º
PISO 3º
PISO 4º
PISO 5º
El Pilar Celeste se hará visible en la Ruta 131, cuando seas el CAMPEÓN.
RUTA 129
▲ RUTA 128
◀ RUTA 130
PILAR CELESTE
PILAR CELESTE ▲
RUTA 131 ▼
En el Pilar Celeste está uno de los más codiciados legendarios por los entrenadores de Hoenn. Este Pokémon se llama Rayquaza, es de tipo Dragón-Volador y tiene unos niveles de ataque explosivos. Antes de ir a capturarlo, pasa por Ciudad Malvalona y pilla la BICI CARRERAS. Por cierto, para capturar a Rayquaza no hace falta la MASTERBALL, aunque si está en tus manos, ya te podemos asegurar que todo resultará más fácil.
20 CÁMARA SELLADA
SALA 1
SALA 2
Las piedras de la Cámara Sellada encierran un antiguo misterio que tendrás que desvelar usando la cabeza. Cuando descifres las inscripciones que hay en sus paredes, ¡todas las cuevas en las que viven Regirock, Registeel y Regice quedarán abiertas!
PUEBLO OROMAR / RUTA 131
PILAR CELESTE ▲
◀ RUTA 132
RUTA 130 ▶
RUTA 130
◀ RUTA 131
ISLA ESPEJISMO
RUTA 129 ▶
RUTA 134
◀ CIUDAD PORTUAL
RUTA 133 ▶
CÁMARA SELLADA ▼
RUTA 133
◀ RUTA 134
RUTA 132 ▶
RUTA 132
◀ RUTA 133
PUEBLO OROMAR ▶

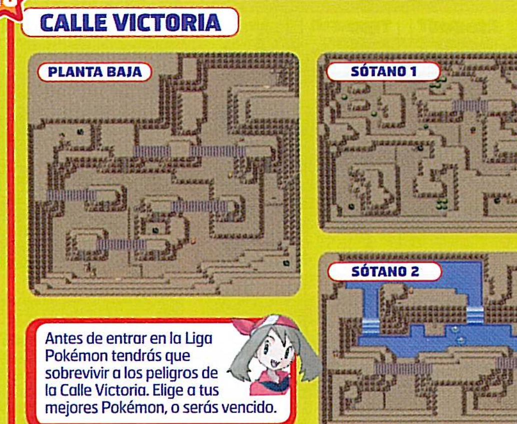
RUTA 126



RUTA 127



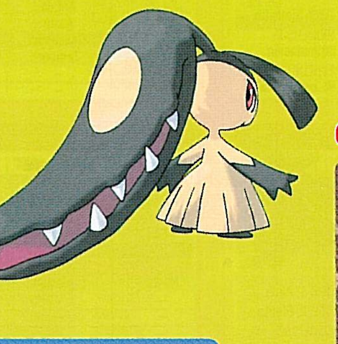
18 CALLE VICTORIA

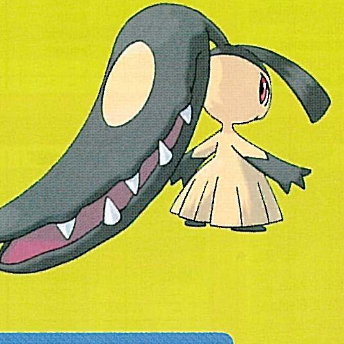


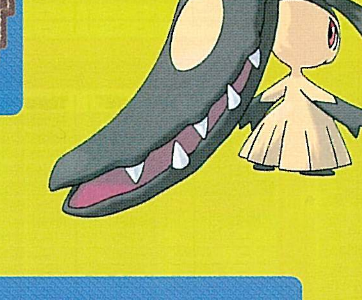


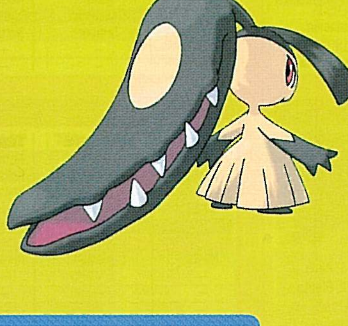
Antes de entrar en la Liga Pokémon tendrás que sobrevivir a los peligros de la Calle Victoria. Elige a tus mejores Pokémon, o serás vencido.

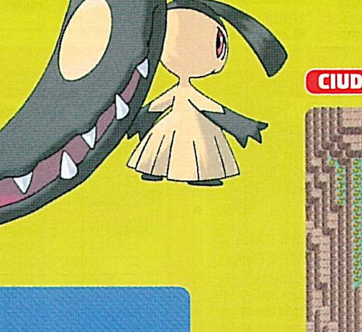




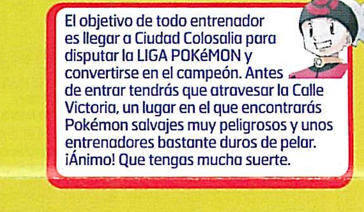






CIUDAD COLOSALIA

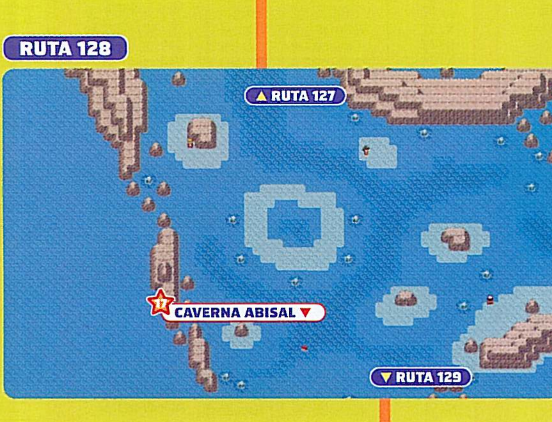


ARRECÍPOLIS



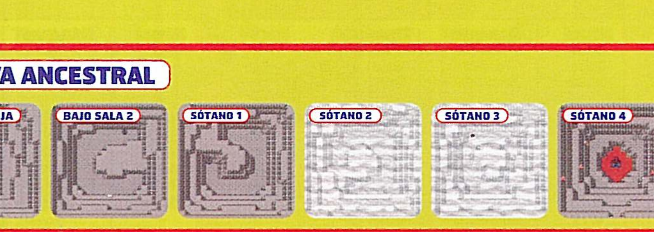
En la ciudad Arrecípolis está la entrada a la Cueva Ancestral. Dentro podrás capturar a Groudon si juegas la edición Rubí, o a Kyogre en la edición Zafiro. El mundo depende de ti en este momento, así que échale valor y enfréntate a estos legendarios que están cambiando el clima de Hoenn.

RUTA 128

...y observa atentamente la ...se trata de una de las rutas más ...as que hay en Hoenn. Tienes ...de bicis para echar carreras y fijar ...récord de velocidad, pero también ...ASA TRETA. Aquí encontrarás a un ...rsonaje que te retará a resolver ...intos. Por cada uno que resuelvas, ...n premio estupendo. Cada vez que ...medalla, date una vuelta por aquí.

16 CUEVA ANCESTRAL




El objetivo de todo entrenador es llegar a Ciudad Colosalia para disputar la LIGA POKÉMON y convertirse en el campeón. Antes de entrar tendrás que atravesar la Calle Victoria, un lugar en el que encontrarás Pokémon salvajes muy peligrosos y unos entrenadores bastante duros de pelar. ¡Ánimo! Que tengas mucha suerte.

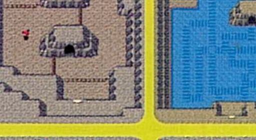
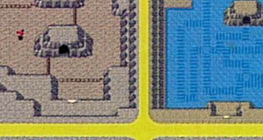
17 CAVERNA ABISAL





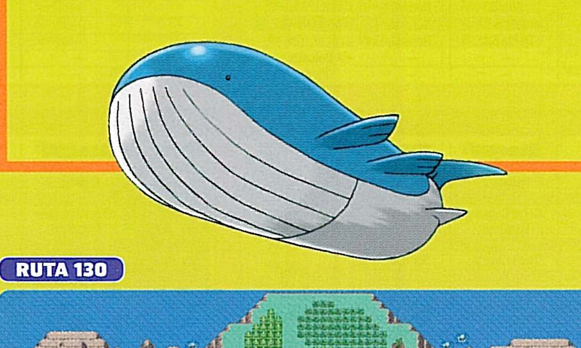

Por la Ruta 128 verás la Caverna Abisal, a la que el Equipo Aqua/Magma ha llegado con el submarino del Cap. Babor. Quieren dar con uno de los Pokémon legendarios, que está en lo más profundo de la caverna.

19 PILAR CELESTE

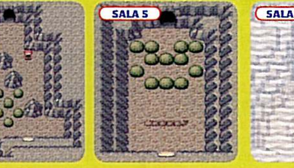
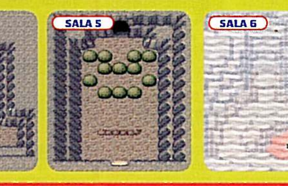

El Pilar Celeste se hará visible en la Ruta 131, cuando seas el CAMPEÓN.

RUTA 129

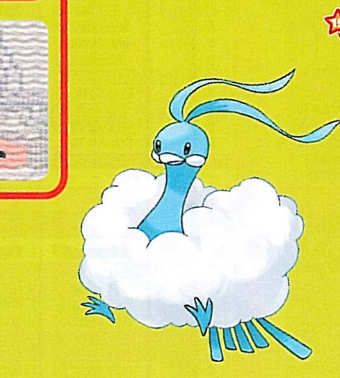


PILAR CELESTE



En el Pilar Celeste está uno de los más codiciados legendarios por los entrenadores de Hoenn. Este Pokémon se llama Rayquaza, es de tipo Dragón-Volador y tiene unos niveles de ataque explosivos. Antes de ir a capturarlo, pasa por Ciudad Malvalona y pilla la BICI CARRERAS. Por cierto, para capturar a Rayquaza no hace falta la MASTERBALL, aunque si está en tus manos, ya te podemos asegurar que todo resultará más fácil.



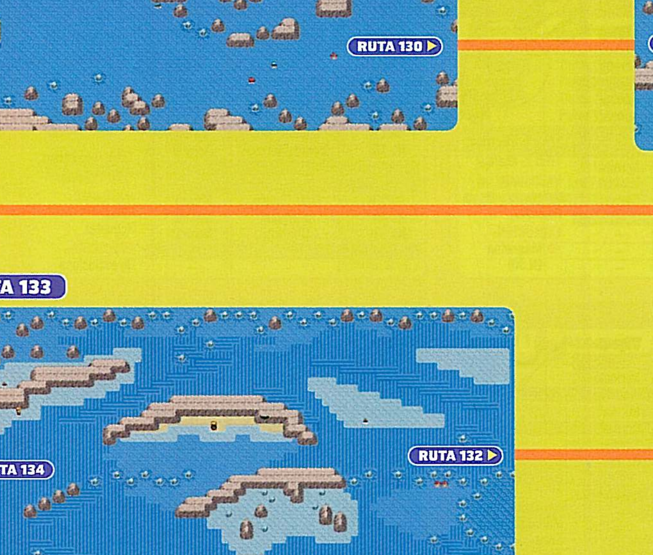
20 CÁMARA SELLADA

Las piedras de la Cámara Sellada encierran un antiguo misterio que tendrás que desvelar usando la cabeza. Cuando descifres las inscripciones que hay en sus paredes, todas las cuevas en las que viven Regirock, Registeel y Regice quedarán abiertas!

PUEBLO OROMAR / RUTA 131

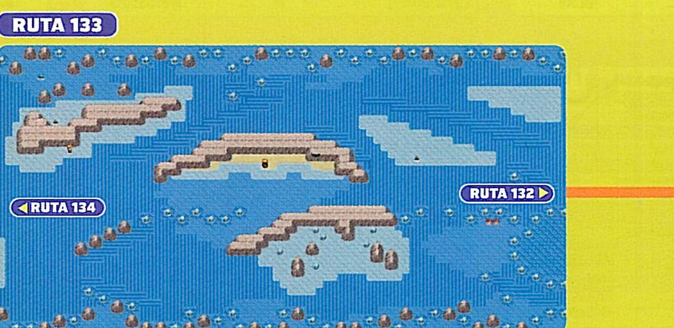


RUTA 130

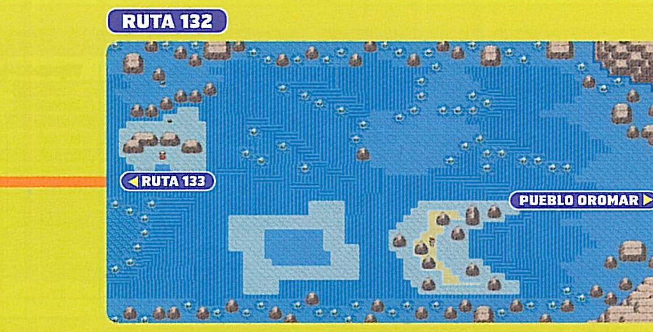


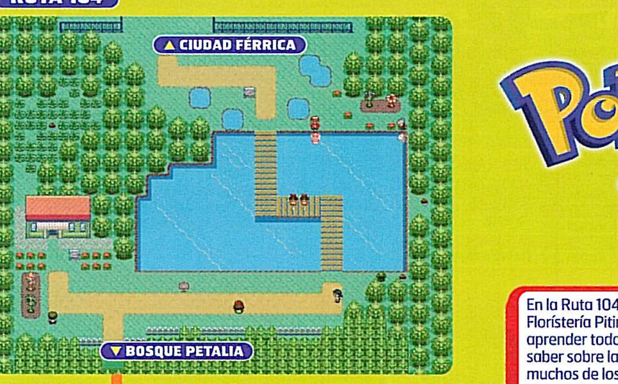
RUTA 134

RUTA 133



RUTA 132





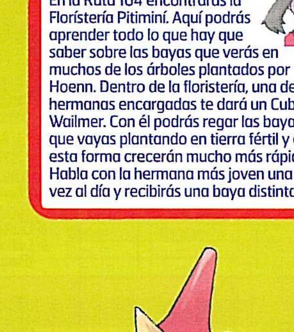
Mapa de Hoenn

Zona Sur

RUTA 104



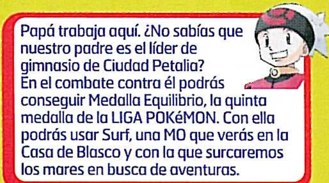
BOSQUE PETALIA





En la Ruta 104 encontrarás la Floristería Pitimini. Aquí podrás aprender todo lo que hay que saber sobre las bayas que verás en muchos de los árboles plantados por Hoenn. Dentro de la floristería, una de las hermanas encargadas te dará un Cubo Wailmer. Con él podrás regar las bayas que vayas plantando en tierra fértil y de esta forma crecerán mucho más rápido. Habla con la hermana más joven una vez al día y recibirás una baya distinta.

MALVALONA



Este lugar es importante, pues su generador eléctrico alimenta de energía a Ciudad Malvalona.

Uno de los objetivos del juego es ganar la ocho medallas de los gimnasios de Hoenn y convertirte en el campeón de la LIGA POKéMON. Pero no te confundas, cuando seas el campeón de la LIGA, el juego aún no habrá terminado. Te quedarán misiones secundarias, ganar la TORRE BATALLA, ser el campeón de todos los concursos y además completar la Pokédex. Si quieres decir que has acabado el juego, echa un ojo a tu Tarjeta de Entrenador: ¿es de color oro? Pues sólo entonces habrás ganado.

RUTA 110



Papá trabaja aquí. ¿No sabías que nuestro padre es el líder de gimnasio de Ciudad Petalia? En el combate contra él podrás conseguir Medalla Equilibrio, la quinta medalla de la LIGA POKéMON. Con ella podrás usar Surf, una MO que verás en la Casa de Blasco y con la que surcaremos los mares en busca de aventuras.

RUTA 103





En la Ruta 103 tendrá lugar tu primer encuentro contra el rival. Esta vez se trata del hijo o la hija de Abedul, que para que lo sepas no es un ser malvado. Aunque algunas veces te retará a combates bastante complicados, en otras ocasiones te echará una mano en tu aventura y te entregará objetos que resultan la mar de útiles.

RUTA 104



CIUDAD PETALIA



RUTA 102



PUEBLO ESCASO

RUTA 103
RUTA 102
RUTA 101

RUTA 105

RUTA 104
CUEVA INSULAR
RUTA 106

Cuando tengas Surf podrás navegar por la Ruta 105 y llegar hasta la pequeña isla en la que está la Cueva Insular. Para encontrarla abierta, primero tendrás que descifrar los mensajes en Braille que hay en la Cámara Sellada. En la Cueva Insular también verás otra inscripción que dice: "PARA Y ESPERA A QUE EL TIEMPO PASE DOS VECES". Eso significa que si después de leer la inscripción esperas dos minutos quieto, sin hacer nada de nada, la puerta que lleva a la sala del legendario Regice se abrirá.

14 CUEVA INSULAR

SALA 1
RUTA 105
SALA 2

¿A que no sabéis quién habita aquí? Pues Regice, el legendario Pokémon de hielo. ¡Impresionante!



En Villa Raíz comienza la aventura. Es donde está tu casa y donde conoces al Profesor Abedul y a tu rival. Poco después de comenzar a jugar, en el laboratorio de Abedul conseguirás la flamante Pokédex que usan los entrenadores de Hoenn. Procura estudiártela bien, porque te va a ayudar mucho.

RUTA 101

PUEBLO ESCASO
VILLA RAÍZ

VILLA RAÍZ

RUTA 101

INICIO

CIUDAD PORTUAL



Mira ... Ruta 11... entrete... una pis... tu prop... tienes l... curioso... ocho la... recibirá... ganes u...



¿Cómo podemos atravesar estas rutas acuáticas? Pues al inicio del juego tendrás que hacerlo a bordo del barco del Señor Arenque. Pero cuando tengas la medalla del gimnasio de Ciudad Petalia y la MO Surf, podrás surcar estas rutas a lomos de tu Pokémon de agua preferido. Aquí a la derecha está la Cueva Granito, donde conocerás al insigne MÁXIMO PEÑAS.

RUTA 106

RUTA 105
CUEVA GRANITO
PUEBLO AZULIZA

15 CUEVA GRANITO





Abedul informa: para iluminar las cuevas oscuras hay que utilizar la MO Destello.

RUTA 109



REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

PUEBLO AZULINA

RUTA 106
RUTA 107

RUTA 107

PUEBLO AZULINA
RUTA 108

RUTA 108



Mapa de Hoenn
Zona Sur





En la Ruta 104 encontrarás la Floristería Pitiminí. Aquí podrás aprender todo lo que hay que saber sobre las bayas que verás en muchos de los árboles plantados por Hoenn. Dentro de la floristería, una de las hermanas encargadas te dará un Cubo Wailmer. Con él podrás regar las bayas que vayas plantando en tierra fértil y de esta forma crecerán mucho más rápido. Habla con la hermana más joven una vez al día y recibirás una baya distinta.



Este lugar es importante, pues su generador eléctrico alimenta de energía a Ciudad Malvalona.

Uno de los objetivos del juego es ganar las ocho medallas de los gimnasios de Hoenn y convertirte en el campeón de la LIGA POKéMON. Pero no te confundas, cuando seas el campeón de la LIGA, el juego aún no habrá terminado. Te quedarán misiones secundarias, ganar la TORRE BATALLA, ser el campeón de todos los concursos y además completar la Pokédex. Si quieres decir que has acabado el juego, echa un ojo a tu Tarjeta de Entrenador: ¿es de color oro? Pues sólo entonces habrás ganado.







Papá trabaja aquí. ¿No sabías que nuestro padre es el líder de gimnasio de Ciudad Petalia? En el combate contra él podrás conseguir Medalla Equilibrio, la quinta medalla de la LIGA POKéMON. Con ella podrás usar Surf, una MO que verás en la Casa de Blasco y con la que surcaremos los mares en busca de aventuras.

En la Ruta 103 tendrá lugar tu primer encuentro contra el rival. Esta vez se trata del hijo o la hija de Abedul, que para que lo sepas no es un ser malvado. Aunque algunas veces te retará a combates bastante complicados, en otras ocasiones te echará una mano en tu aventura y te entregará objetos que resultan la mar de útiles.









Mira arriba Ruta 110. entretenid una pista tu propio tienes la C curioso pe ocho labe recibirás u ganes uno



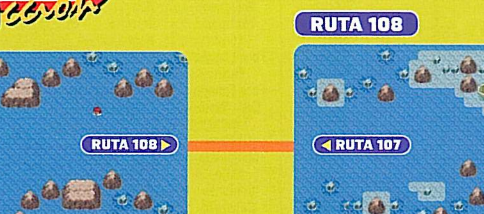
Cuando tengas Surf podrás navegar por la Ruta 105 y llegar hasta la pequeña isla en la que está la Cueva Insular. Para encontrarla abierta, primero tendrás que descifrar los mensajes en Braille que hay en la Cámara Sellada. En la Cueva Insular también verás otra inscripción que dice: "PARA Y ESPERA A QUE EL TIEMPO PASE DOS VECES". Eso significa que si después de leer la inscripción esperas dos minutos quieto, sin hacer nada de nada, la puerta que lleva a la sala del legendario Regice se abrirá.



¿A que no sabéis quién habita aquí? Pues Regice, el legendario Pokémon de hielo. ¡Impresionante!

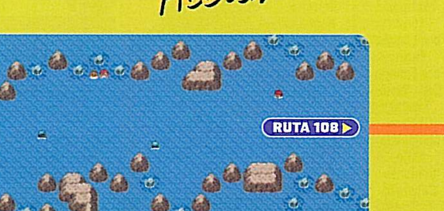
En Villa Raíz comienza la aventura. Es donde está tu casa y donde conoces al Profesor Abedul y a tu rival. Poco después de comenzar a jugar, en el laboratorio de Abedul conseguirás la flamante Pokédex que usan los entrenadores de Hoenn. Procura estudiártela bien, porque te va a ayudar mucho.





INICIO





¿Cómo podemos atravesar estas rutas acuáticas? Pues al inicio del juego tendrás que hacerlo a bordo del barco del Señor Arenque. Pero cuando tengas la medalla del gimnasio de Ciudad Petalia y la MO Surf, podrás surcar estas rutas a lomos de tu Pokémon de agua preferido. Aquí a la derecha está la Cueva Granito, donde conocerás al insigne MÁXIMO PEÑAS.

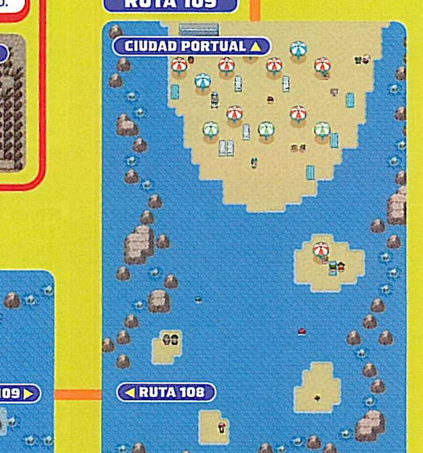




Abedul informa: para iluminar las cuevas oscuras hay que utilizar la MO Destello.









RUTA 108

RUTA 107 · RUTA 109


fondos
en color para tu movil
o llama al
806 52 60 61
envia
MG32+
espacio y el codigo de tu fotofondo
al 7494
36914 36927 36975 36992 36996 37030 35175 35191
35529 35538 35540 35550 35944 35957 35954 35958 35960 35973
36155 35546 36213 36329 36326 35427 36103 35230
36170 35937 36487 36232 36648 36525 35492 37030 36904 36213
35485 37177 35486 35482 36009 35934 35980 37023 36491 35236
35936 35499 36916 36901 35429 35471 35204 35994 36281 36343
36523 36903 36448 35365 45007 36518 36215 35935 37026 35542
I LOVE YOU
2
llamadas perdidas
de Bin Laden
Llamar
REVOLUCION
45037 36927 36164 35568 45015 36303 35221 35955 36036
1
llamada perdida
o un mensaje...
no recuerdo
3
llamadas perdidas
estamos
buscándolas
Encontrar
龍
35252 35986 35516 36520 36455 37211 45009 35476 35028 37010
1
llamada perdida
de tu amante
Llamar
36442 36236 36526 37221 36633 35563 36246 36445 36207
35332 35439 37208 36244 35559 36912 36635 35819 37025
From ME!
35493 36027 36010 35934 35471 35101 35118 35168 35171
35180 35181 35316 35392 35465 35478 35479 35495
LICENCIA
SGAE
SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 NIGHTFIRE

EA GAMES — Acción 3D
64,95 € — 1-4 J
Infiltración en primera persona, excitante conducción y modo multijugador guay, todo en uno.
Puntuación 88

007 TODO O NADA

EA GAMES — Acción
59,95 € — 1-4 J
Bond protagoniza un peliculón que sólo se estrena en tu GC. Actores de verdad y la acción que esperabas.
Puntuación 93

1080° AVALANCHE


NINTENDO — Snowboard
59,95 € — 1-4 J
El snow más espectacular. Compite contra los mejores surferos, muestra tus trucos, y haz frente a la avalancha.
Puntuación 90

BEYOND GOOD & EVIL

UBISOFT — Aventura de acción
59,95 € — 1 J
Una aventura con lucha, exploración, fotografía, buen guión y mejor doblaje. Una agradable sorpresa.
Puntuación 91

BILLY HATCHER


SEGA — Plataformas
59,95 € — 1-4 J
Plataformas y acción innovadoras y frescas, con toda la energía del "Sonic Team". Banda sonora de lujo.
Puntuación 89

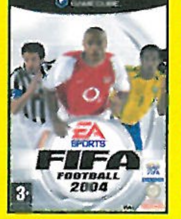
DRAGON BALL Z BUDOKAI

ATARI — Lucha
59,95 € — 1-2 J
Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar.
Puntuación 91

ENTER THE MATRIX
ATARI — Acción
29,99 € — 1 J
Recuperamos este juegazo de acción porque acaba de bajar de precio. ¿Todavía no te has hecho con él?
Puntuación 89

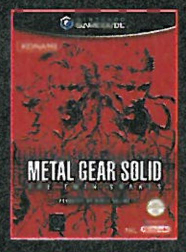
EL RETORNO DEL REY

EA GAMES — Acción 3D
62,95 € — 1-2 J
La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.
Puntuación 92

FIFA FOOTBALL 2004
EA SPORTS — Fútbol
62,95 € — 1-4 J

La edición más completa que hemos visto. La que tiene más números, más equipos, más efectos gráficos y un nuevo nivel de simulación. El control ha variado respecto a la edición anterior para dejarnos tomar más decisiones.
Puntuación 97

ETERNAL DARKNESS


NINTENDO — Aventura de terror
29,95 € — 1 J
En este juego vas a pasar miedo. El guión y la puesta en escena son de película de terror. Pero no el precio.
Puntuación 93

LA NOVEDAD DEL MES
METAL GEAR: THE TWIN SNAKES

Konami — Espionaje
59,95 € — 1 J
Te va a sorprender esta versión exclusiva para GC de la serie de espionaje más aclamada. Tiene un motor gráfico flipante, ofrece total libertad de acción y te atrapará al instante.
Puntuación 96

F. F. CRYSTAL CHRONICLES

SQUARE ENIX — Acción RPG
59,95 € — 1-4 J

De lo mejor que vas a encontrar en RPG para tu GameCube. El mejor sin duda si elegimos jugar cuatro, cada uno con su Game Boy Advance conectada. El cable link viene de serie, eso ya lo sabes. La diversión la ponéis vosotros, ¿vale?
Puntuación 96

F-ZERO GX

NINTENDO — Velocidad
59,95 € — 1-4 J

El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.
Puntuación 97

HARRY POTTER Y LA PIEDRA...

EA GAMES — Aventura
62,95 € — 1 J
Si te gustó la Cámara Secreta, éste te va a encantar. En la misma línea, con mejores gráficos y mayor diversión.
Puntuación 93

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...

EA GAMES — Aventura
64,95 € — 1 J
Eficaz desarrollo y jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder.
Puntuación 92

JUDGE DREDD

VIVENDI — Shooter 3D
59,95 € — 1-4 J
Te metes en la piel de este juez ejecutor, y ves buen nivel de acción, misiones largas y gran multiplayer.
Puntuación 88

KIRBY AIR RIDE

NINTENDO — Carreras
59,95 € — 1-4 J
Al estilo «Mario Kart», los Kirbys te invitan a correr, pero con una novedad: no hay acelerador.
Puntuación 89

LAS DOS TORRES

EA GAMES — Acción
64,95 € — 1 J
Imagínate, en mitad de la acción de la película. Los mismos héroes, escenarios, armas... ¡espectacular!
Puntuación 91

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

EA GAMES — Simulador de vida
64,95 € — 1 J
Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡como la vida misma!
Puntuación 90

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J
¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...
Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
NINTENDO — Carreras
59,95 € — 1-16 J

No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!
Puntuación 97

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Tablero
29,95 € — 1-4 J
Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.
Puntuación 91

MARIO PARTY 5

NINTENDO — Tablero
59,95 € — 1-4 J
Tiene más diversión, más modos de juego y un modo historia flipante. ¡Por supuesto júégalo en compañía!
Puntuación 93

MEDAL OF HONOR RISING SUN

EA GAMES — Acción 3D
64,95 € — 1-4 J
Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!
Puntuación 93

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J

«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.
Puntuación 99

NBA LIVE 2004

EA SPORTS — Baloncesto
62,95 € — 1-4 J
Una nueva edición que potencia aún más el realismo, buscando un control perfecto de las jugadas.
Puntuación 94

NBA STREET VOL. 2

EA SPORTS — Baloncesto
65,95 € — 1-4 J
Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.
Puntuación 92

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
EA GAMES — Conducción
64,95 € — 1-2 J

Una entrega especial para fans del mundo del motor que se pirren por el "tuning". Decir que vamos a cambiar el aspecto de los coches no sería suficiente. Porque además las carreras tienen una calidad tremenda.
Puntuación 95

PITFALL THE LOST EXPEDITION
NUEVO

ACTIVISION — Aventura
59,95 € — 1 J
Puzzles, plataformas, exploración, escenarios muy selváticos... Un muy buen juego... con textos en inglés.
Puntuación 88

POKéMON CHANNEL
NUEVO

NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J
Nace el Canal Pikachu para deleite de los fans Pokémon. Un juego muy especial, con detalles geniales.
Puntuación 90

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Aventura-puzzle
29,95 € — 1 J
La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?
Puntuación 90

PRINCE OF PERSIA

UBISOFT — Acción plataformas
59,95 € — 1 J
Ayuda al príncipe a atravesar un palacio lleno de plataformas, combates y puzzles. Lo agradecerás.
Puntuación 92

RAYMAN 3



▸UBISOFT ▸PLATAFORMAS
▸59,95 € ▸1-4 J

Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Su desarrollo os atrapará, seguro.

Puntuación 92

RESIDENT EVIL



▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸64,95 € ▸1 J

El miedo espera a la vuelta... de la esquina con un juego de terror que de verdad te va a asustar.

Puntuación 90

RE CODE VERONICA X



▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸44,95 € ▸1 J

Nueva entrega de la saga para Cube. El juego es buenísimo, pero los gráficos se han quedado algo atrás.

NUEVO

Puntuación 85

RESIDENT EVIL ZERO



▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸64,95 € ▸1 J

El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles el primer RE.

Puntuación 94

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



▸SEGA ▸Arcade
▸34,95 € ▸1-4 J

Treinta escenarios que recorrer y un personaje distinto para cada fase. Conexión por cable a GBA.

Puntuación 90

SONIC ADVENTURE DX



▸SEGA ▸Arcade
▸59,95 € ▸1 J

Sonic regresa con un juego veloz y divertido, y 6 personajes controlables que se mueven por otras tantas rutas.

Puntuación 88

SONIC HEROES



▸SEGA ▸Arcade
▸59,95 € ▸1-2 J

Es más rápido,divertido y original que sus "hermanos", pero también pierde algo de aventura.

Puntuación 90

SOUL CALIBUR II

▸NAMCO ▸Lucha
▸59,95 € ▸1-2 J



El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, sí; e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Sí, la han bajado de precio y es toda una ganga. Hazte con los dos, no te arrepentirás.

Puntuación 97

SPLINTER CELL



▸UBISOFT ▸Juego de espías
▸59,95 € ▸1 J

Un aventura impecable, con una conexión con Game Boy Advance que te deja flipado. Imprescindible.

Puntuación 93

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01 SONIC HEROES
02 PRINCE OF PERSIA
03 METROID PRIME
04 EL HOBBIT
05 MARIO KART DOUBLE DASH!!
06 STAR WARS REBEL STRIKE
07 007 TODO O NADA
08 NEED FOR SPEED UNDERGROUND
09 SUPER MARIO SUNSHINE
10 CRASH NITRO KART

SPHINX & CURSED OF MUMMY



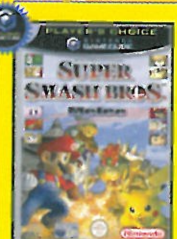
▸THQ ▸Aventura
▸59,95 € ▸1 J

Una de aventuras en el antiguo Egipto, con personajes molones, saltos, acción, peleas...

Puntuación 85

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!

Puntuación 95

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.

Puntuación 96

STAR WARS: REBEL STRIKE

▸LUCASARTS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-2 J



Lo que queríais oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

Puntuación 98

STAR WARS ROGUE LEADER



▸LUCASARTS ▸Shooter aéreo
▸64,95 € ▸1 J

Una "peli" interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Un imprescindible.

Puntuación 94

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura-Plataformas
▸29,95 € ▸1 J

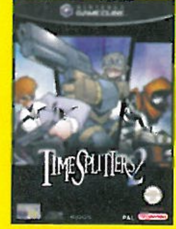


¡Las mejores plataformas para Cube, a un precio de lujo! Disfruta de su apartado técnico sobresaliente, sus retos y su jugabilidad, por menos de 30 Euros. La felicidad existe, querido jugón, y está aquí mismo.

Puntuación 95

TIME SPLITTERS 2

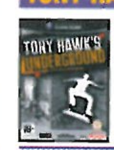
▸EIDOS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-4 J



Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.

Puntuación 95

TONY HAWK'S UNDERGROUND

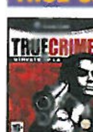


▸ACTIVISION ▸Skate
▸62,95 € ▸1-2 J

Conviértete en una estrella del skate y flipa con todas las novedades que te esperan en esta entrega.

Puntuación 91

TRUE CRIME



▸ACTIVISION ▸Acción+coches
▸67,95 € ▸1 J

En Los Angeles tú eres la ley, así que coge los coches y las armas que necesites. Y diviértete.

Puntuación 93

VIEWTIFUL JOE



▸CAPCOM ▸Beat'em Up
▸62,95 € ▸1 J

Un juego de acción espectacular. Con una jugabilidad sorprendente y un apartado visual de caerse de boca.

Puntuación 91

V-RALLY 3



▸ATARI ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-4 J

Es la versión más depurada de todas. Buen comportamiento de los coches y excelente trabajo gráfico.

Puntuación 89

WARIO WORLD



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1-4 J

En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.

Puntuación 88

WAVE RACE BLUE STORM



▸NINTENDO ▸Carreras
▸44,95 € ▸1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

XIII



▸UBISOFT ▸Shooter 3D
▸29,95 € ▸1 J

Un juego de acción y disparos con un aspecto revolucionario y una trama geniales. Mucho ojito al nuevo precio.

Puntuación 92

ZELDA: WIND WAKER

▸NINTENDO ▸Acción-Rol
▸60,95 € ▸1 J



La historia del juego, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. Lo mejor que se ha visto.

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS REBEL STRIKE
2. 007 TODO O NADA
3. TIME SPLITTERS 2
4. MEDAL OF HONOR RISING SUN
5. STAR WARS ROGUE LEADER

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. SONIC HEROES
3. PRINCE OF PERSIA
4. RAYMAN
5. WARIO WORLD

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. MARIO KART DOUBLE DASH!!
2. NEED FOR SPEED UNDERGROUND
3. FIFA 2004
4. NBA STREET VOL. 2
5. NBA LIVE 2004

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
3. METROID PRIME
4. SPLINTER CELL
5. STARFOX
6. BEYOND GOOD & EVIL

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SOUL CALIBUR II
2. EL RETORNO DEL REY
3. SUPER SMASH BROS MELEE
4. TRUE CRIME
5. VIEWTIFUL JOE

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2

▶NINTENDO ▶Estrategia
▶39,95 € ▶1-4 J
Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.
Puntuación 93

BANJO KAZOOIE

▶THQ ▶Acción-Plataformas
▶49,95 € ▶1-4 J
En la línea de sus buenísimos juegos de N64. Gráficos geniales, muchos desafíos, y una pareja flipante.
Puntuación 90

BRUCE LEE

▶VIVENDI ▶Beat'em Up
▶24,95 € ▶1 J
Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.
Puntuación 90

BUSCANDO A NEMO

▶THQ ▶Aventura
▶49,95 € ▶1 J
Una aventura para los más jóvenes, y para todos los que les gustó la película. Enseguida se sumergirán.
Puntuación 84

COMUNIDAD DEL ANILLO

▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Rol
▶29,95 € ▶1 J
La versión oficial de 'El Señor de los Anillos', el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.
Puntuación 89

CRASH 2

▶VIVENDI ▶Plataformas
▶52,95 € ▶1-2 J
Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2".
Puntuación 90

CT SPECIAL FORCES 2

▶LSP ▶Acción
▶39,95 € ▶1-2 J
Superior a la primera parte. Alucina con sus 22 fases de acción total y un apartado técnico brillante.
Puntuación 92

DAVE MIRRA BMX 3

▶ACCLAIM ▶BMX
▶49,95 € ▶1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 90

DONKEY KONG COUNTRY

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 94

DRAGON BALL Z

▶ATARI ▶Rol-Aventura
▶29,95 € ▶1 J
Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además sigue triunfando en los tops de ventas.
Puntuación 80

DRAGON BALL Z TAIKETSU (NUEVO)

▶ATARI ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-2 J
Combate con tus héroes favoritos en un juego que garantiza duración, pero se queda corto en gráficos.
Puntuación 80

DRAGON BALL Z II

▶ATARI ▶Rol-Aventura
▶49,95 € ▶1-4 J
Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo que esperas: combate, aventura...
Puntuación 85

EL RETORNO DEL REY

▶EA GAMES ▶Acción/Aventura
▶49,95 € ▶1-2 J
Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que si te va la marcha...
Puntuación 91

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

▶NINTENDO ▶Velocidad
▶42,00 € ▶1-4 J
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.
Puntuación 90

FIFA 2004

▶EA SPORTS ▶Fútbol
▶49,95 € ▶1-2 J
El mejor juego de fútbol. Derrocha realismo, jugabilidad, y una base de datos con más de 300 equipos.
Puntuación 94

FINAL FANTASY TACTICS

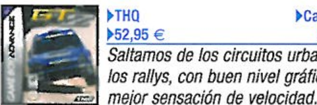
▶NINTENDO ▶Rol
▶44,95 € ▶1-2 J
Los "roleros" más puristas buscaban un juego así. Con muchos combates por turnos para darle al "coco".
Puntuación 94

GOLDEN SUN

▶NINTENDO ▶Rol
▶45,00 € ▶1-2 J
Un fenomenal RPG que nos sumerge en una historia de magia y batallas. Entre 30 y 60 horas de juego.
Puntuación 94

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA
▶NINTENDO ▶Rol
▶44,95 € ▶1-2 J

La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.
Puntuación 97

GT ADVANCE 2

▶THQ ▶Carreras
▶52,95 € ▶1-2 J
Saltamos de los circuitos urbanos a los rallys, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.
Puntuación 88

HAMTARO ROMPECORAZONES

▶NINTENDO ▶Aventura/Rol
▶44,95 € ▶1-4 J
Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, facilón y con personajes encantadores. Para tu hermanito.
Puntuación 85

HARRY POTTER 2

▶EA GAMES ▶Aventura
▶54,95 € ▶1 J
Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.
Puntuación 91

HARRY POTTER QUIDDITCH

▶EA GAMES ▶Deportes
▶49,95 € ▶1-2 J
Quidditch en estado puro. Buenas animaciones, todo muy fiel al libro, pero puede volverse repetitivo.
Puntuación 85


LA NOVEDAD DEL MES
SWORD OF MANA

▷SQUARE ENIX ▷RPG Acción
▷39,95 € ▷1J
Una de las sagas más famosas de los 16 bits llega pisando fuerte a los 32 de GBA. La larga historia del Mana continúa, en castellano y con dos personajes protagonistas a elegir, un chico y una chica, cada uno con su recorrido. Pero es que además, visualmente te deja flipando.
Puntuación: 91

IRIDION II

▶MAJESCO ▶Shooter
▶19,95 € ▶1 J
Si la primera parte nos impactó, la segunda va a rematar la "faena" en gráficos y en jugabilidad.
Puntuación 90

KING OF FIGHTERS EX 2

▶ACCLAIM ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-2 J
Es la recreativa en tu portátil. Con una amplia gama de golpes, ¡y unos gráficos guays!
Puntuación 93

KIRBY NIGHTMARE

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶44,95 € ▶1 J
Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.
Puntuación 92

LAS DOS TORRES

▶ELECTRONIC ARTS ▶Acción
▶54,95€ ▶1-4 J
La segunda entrega viene cargada de mucha acción con toquecitos de Rol. Homenaje al abismo de Helm.
Puntuación 91

LEGEND OF ZELDA
▶NINTENDO ▶Rol
▶39,95 € ▶1-4 J

Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.
Puntuación 97

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

▶EA GAMES ▶Simulador de vida
▶49,95 € ▶1 J
Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.
Puntuación 91

MARIO & LUIGI
▶NINTENDO ▶Rol
▶44,95 € ▶1-2 J
Los dos geniales hermanos se montan una aventura llena de humor y diversión. Está basada en el clásico «Paper Mario» de N64, y nos ofrece buen ROL con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos. Ah, y la historia es... esto... os va a hacer reír, sin duda.
Puntuación 95

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▶NINTENDO ▶Velocidad
▶42,00 € ▶1-4 J
Es el líder indiscutible en velocidad. Y además ofrece un control genial y un glorioso modo multijugador.
Puntuación 95

MEDAL OF HONOR

▶EA GAMES ▶Acción
▶49,95 € ▶1-2 J
Formidable arcade con vista aérea, uambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.
Puntuación 91

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3

▶CAPCOM ▶Rol
▶48,95 € ▶1-2 J
Un juego de Rol lleno de secretos, largo y muy divertido, que incluye un innovador sistema de combate.
Puntuación 87

METROID FUSION
▶NINTENDO ▶Aventura
▶44,95 € ▶1 J

Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.
Puntuación 95

MEGAMAN ZERO 2



▶CAPCOM ▶Acción
▶49,95 € ▶1-2 J

Vuelve el héroe con un juego de alto nivel de acción, muchos tiros y un nivel de dificultad algo elevado.

Puntuación 88

POKéMON PINBALL

▶NINTENDO ▶Pinball
▶39,95 € ▶1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 200 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡¡Todo un fenómeno que hará que no te despegues de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

▶NINTENDO ▶Rol
▶44,95 € ▶1-4 J






¡Pero todavía no te has hecho con las últimas ediciones! ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA

▶UBISOFT ▶Plataformas-acción
▶44,95 € ▶1 J

Un príncipe acróbata con el que vamos a vivir una atractiva aventura plataformera. ¡Qué bien se mueve!

Puntuación 90

RAYMAN 3

▶UBISOFT ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1-2 J

Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado.

Puntuación 93

SONIC ADVANCE 2



▶SEGA ▶Plataformas
▶49,99 € ▶1-4 J

El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

Puntuación 93

SONIC BATTLE



▶THQ ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-4 J

La "familia" Sonic quiere se ha marcado su particular "Smash Bros." sólo que en GBA. ¡A probarlo!

Puntuación 88

SONIC PINBALL PARTY

▶SEGA ▶Pinball
▶49,95 € ▶1-4 J

Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPLINTER CELL



▶UBISOFT ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J

La aventura se muestra en 2D, pero con una calidad técnica altísima, y una jugabilidad más que estudiada.

Puntuación 94

SPYRO: SEASON OF FLAME

▶VIVENDI ▶Plataformas
▶52,95 € ▶1 J

Una gran segunda parte. Incluye vista isométrica, escenarios coloristas y tres mundos enormes.

Puntuación 89

SSX3




▶EA SPORTS ▶Snowboard
▶49,95 € ▶1-2 J

Un completo simulador de snow, con buena técnica, muchos retos y todo el sabor... ¡de la nieve!

Puntuación 89

STREET FIGHTER ALPHA 3



▶CAPCOM ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-2 J

La recreativa en tu superportátil. Una conversión de lujo con los 33 luchadores y modo versus con cable.

Puntuación 93

STUNTMAN

▶ATARI ▶Conducción
▶49,95 € ▶1 J

Algo más que un simple juego de coches. Eres un especialista y te enfrentarás a muchos desafíos.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE 4

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO WORLD



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶37,95 € ▶1-4 J

96 mundos para explorar sin parar con Mario y/o Luigi. Incluye «Mario Bros.», el gran multijugador.

Puntuación 94

SUPER STREET FIGHTER II



▶CAPCOM ▶Lucha
▶29,95 € ▶1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Me apunto, colega.

Puntuación 90

TEKKEN



▶NAMCO ▶Lucha
▶54,99 € ▶1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 88

TOMB RAIDER



▶UBISOFT ▶Aventura
▶29,95 € ▶1 J

Lara Croft protagoniza una aventura genial, en su línea, bien animada, y con el necesario toque de acción.

Puntuación 89

TOP GEAR RALLY



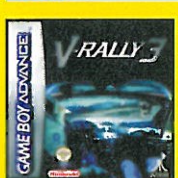
▶KEMCO ▶Carreras
▶44,95 € ▶1-2 J

Un brillante motor 3D poligonal da vida al juego de coches más atractivo para tu portátil.

Puntuación 90

V-RALLY 3

▶ATARI ▶Carreras
▶54,95 € ▶1-2 J



Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación.

Puntuación 95

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

1. FINAL FANTASY TACTICS
2. GOLDEN SUN 2: LA EDAD PERDIDA
3. YU-GI-OH! LAS CARTAS SAGRADAS
4. SUPER MARIO ADVANCE 4
5. POKéMON RUBI
6. POKéMON ZAFIRO
7. SONIC ADVANCE
8. POKéMON PINBALL RUBÍ Y ZAFIRO
9. FIFA FOOTBALL 2004
10. EL RETORNO DEL REY

WARIO LAND 4



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE



▶NINTENDO ▶Habilidad
▶34,95 € ▶1-2 J

Imaginad que metéis doscientas maquinitas "hand-held" en un solo cartuchos. Pues ¡diversión a tope!

Puntuación 94

YOSHI'S ISLAND



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶44,95 € ▶1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 94

YU-GI-OH! TOURNAMENT 2004

NUEVO

▶KONAMI ▶Cartas
▶44,95 € ▶1-2 J

La mejor forma de conocer a fondo este juego de cartas. Además, se hace interminable. ¡Más cartas!

Puntuación 90

YU-GI-OH! CARTAS SAGRADAS



▶KONAMI ▶Juego de cartas
▶44,95 € ▶1 J

Esta nueva entrega incluye aventura y exploración en plan RPG. Lo que le faltaba al juego de cartas.

Puntuación 88

YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION



▶KONAMI ▶Juego de cartas
▶44,95 € ▶1-2 J

La tecnología de Advance al servicio del juego de cartas de moda. Si te gustó el de GB color... ¡babearás!

Puntuación 87

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. YOSHI'S ISLAND
3. SUPER MARIO WORLD
4. DONKEY KONG COUNTRY
5. BANJO-KAZOOIE

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
3. LEGEND OF ZELDA
4. FINAL FANTASY TACTICS
5. SWORD OF MANA
6. METROID FUSION

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL
2. CT SPECIAL FORCES 2
3. EL RETORNO DEL REY
4. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
5. LAS DOS TORRES

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA FOOTBALL 2004
2. V-RALLY 3
3. MARIO KART
4. TOP GEAR RALLY
5. SSX3

LOS MEJORES DE LUCHA

1. KING OF FIGHTERS EX 2
2. STREET FIGHTER ALPHA 3
3. SUPER STREET FIGHTER II
4. SONIC BATTLE
5. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

NUESTRA RECOMENDACIÓN▶ Date un hartón de Yu-gi-oh! y hazte con sus dos últimas novedades: Tournament y Cartas Sagradas

CONCURSO

FINAL FANTASY®
CRYSTAL CHRONICLES™

¡¡TE LO VAMOS A REGALAR!!

¡¡Qué fuerte!! Participa y llévate a casa tu «Final Fantasy»

SORTEAMOS 3
Nintendo GameCube
+ Final Fantasy CC
+ tarjeta de memoria
+ cable link GC-GBA







...Y ADEMÁS 5
Final Fantasy Crystal Chronicles
+ cable Link GC-GBA









NINTENDO GAMECUBE
SQUARE ENIX
PAL

Para participar sólo tienes que enviar un **mensaje de texto al número 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: finalna + (espacio) datos personales**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de abril de 2004.



GAMING 24:7.





REVISTA OFICIAL



Arrasa en todos los circuitos del mejor juego de karts.

MARIO KART DOUBLE DASH!!

EXCLUSIVO GAMECUBE

- Mapas detalladados de todos los circuitos.
- Técnicas para la utilización de objetos.
- Todos los extras y coches ocultos del juego.

CONSEJOS INICIALES

¡Antes de correr, aprende, anda!

Para salir victorioso en todos los circuitos, lee a toda pastilla esta reducida autoescuela de consejos y, cuando te sepas bien todo, pónlo en práctica. Ya verás como entonces todos te parecen tortugos.

GANA TERRENO NADA MÁS SALIR

Al comienzo de cada carrera aparecen los números de la cuenta atrás que indican el momento de la salida. Lleva el tempo interiormente, cual director de orquesta, y **pulsa el acelerador justo cuando ponga "¡YA!".** El coche saldrá disparado con una aceleración brutal, dejando atrás a la mayoría de los adversarios. Si jugáis **dos juntos en el mismo kart, deberéis acelerar justo en el mismo momento,** (también en el "¡YA!") o no habrá "pete" inicial.

MINITURBOS EN LOS DERRAPES

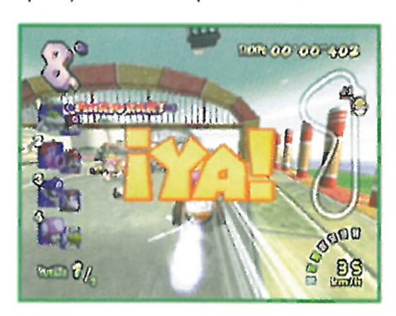
Derrapa en una curva **pulsando el botón "L" o "R" y da tres toques pausados al stick** hacia el mismo lado del botón (es decir, si llevas pulsado "R", da tres toques al stick hacia la derecha). Verás que **el color de las chispas cambia de amarillo a rojo, y luego a azul.** Ese es el momento de soltar "L" o "R" y así usar el miniturbo. Si vais dos en un mismo kart, **el derrape lo hará el conductor con "L" o "R" y el copiloto moverá el stick.**

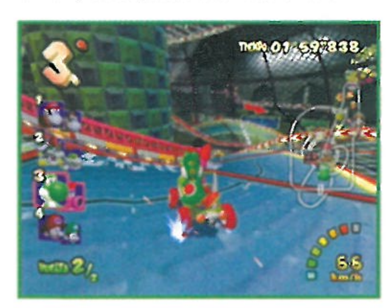
UTILIZA LOS ÍTEMS CON INTELIGENCIA

Dependiendo de tu posición en la carrera, las cajas te dan un tipo u otro de ítems. Si vas último, salen estrellas, setas, o caparazones. Si vas primero, salen objetos para obstruir que... **¡no debes tirar hasta que vayas llegando a otras cajas, porque se pueden usar para repeler conchas verdes y rojas que te tiren los de atrás (chaval)!** Y para robar ítems, usa setas o estrellas y golpea a los automóviles, o que tu copiloto utilice los botones "L" y "R".

CONSIGUE TODOS LOS PREMIOS

Te **recomendamos que empieces a jugar con la cilindrada más baja,** es decir, la de 50cc, y consigas todos los coches y personajes ocultos. Cuando lo hayas conseguido, sigue con la de 100cc para ganarlo todo, atrévete a triunfar en la de 150cc y, finalmente, gana la recopa y todo el modo espejo. **Cuando hayas conseguido todos los premios te llevarás alguna sorpresa.** ¡Descúbrelas!. Aseguramos que merece la pena conseguir todo, todo y todo.







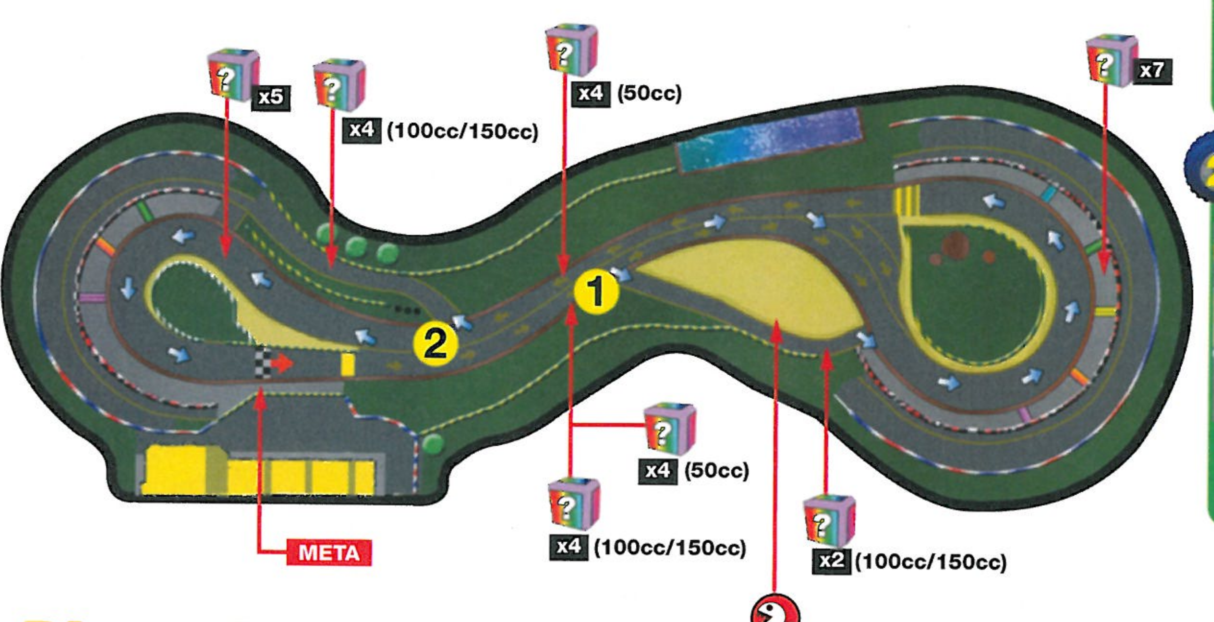


COPA CHAMPIÑÓN

Circuito Luigi

CAJA DE ITEMS
CHOMP CADENAS

Aquí está el primer obstáculo para nuestra perfecta conducción: un Chomp Cadenas de armas tomar, en el centro del circuito. Apártate al pasar por su lado y sube a los peraltes de las curvas para aprovechar las lanzaderas.

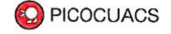


Este atajo sólo lo encontraremos en el modo de cilindrada 100 y 150. Para entrar en él y no perder tiempo será imprescindible el control del derrape.



Al cruzarte con un coche que venga de frente tírale algún ítem. Sólo lo podrás hacer si tu posición en la carrera es aventajada... o muy mala.

Playa Peach

CAJA DE ITEMS

PICOCUACS

Llega hasta la playa y esquiva a los Picocuac, pero sin acercarte demasiado al agua, que podría subir la marea. Pasa bajo del puente y no salgas del camino de piedras para no perder velocidad.

x2
x6
2
x5
1
3
x6
x2
META

Derrapa para entrar por la tubería. No ganarás posiciones pero saldrás por los aires y atraparás una caja doble de ítems. A ver cómo los empleas.

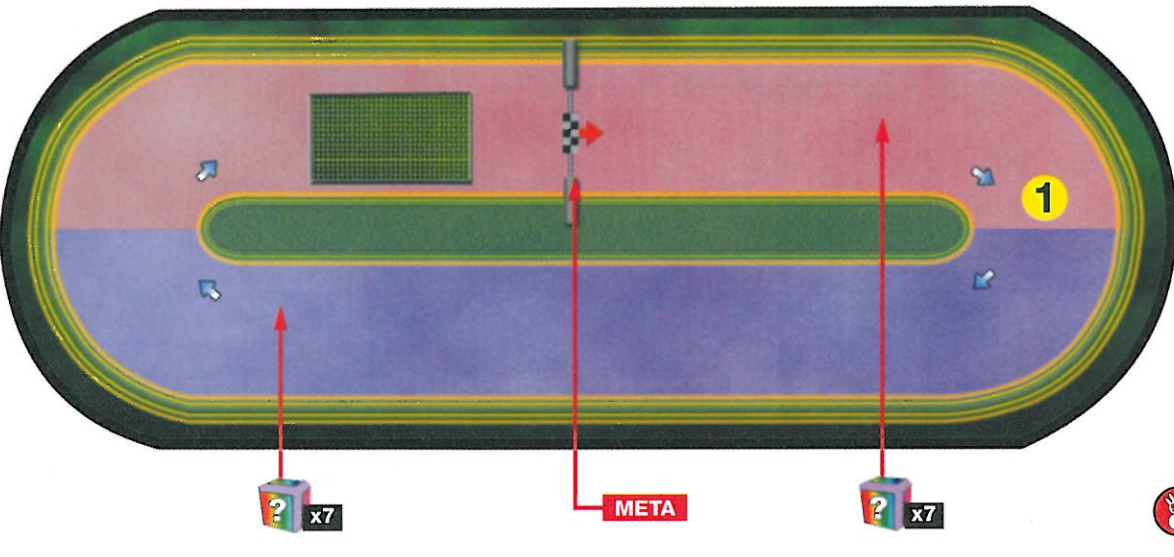
Para evitar a los Picocuacs del primer tramo de la playa, ve por la izquierda, al puente roto y llegarás al islote de la palmera con ventaja y dos ítems.

Si te han sabido a poco los ítems que hemos cogido antes de acabar la primera vuelta, derrapa por detrás de la fuente y coge, coge, que hay más.

Parque Bebé



A estas alturas serás todo un maestro en el arte del derrape, ¿verdad? Pues antes de tirarte el pisto, demuestrálo en este circuito, sencillo pero con muchas posibilidades gracias a los items que se pueden recoger.





Derrapa en las curvas si no quieres comerte las barreras de protección. Será más "emocionante" si al lado van otros vehículos y llevan items, claro.

Desierto Seco-seco

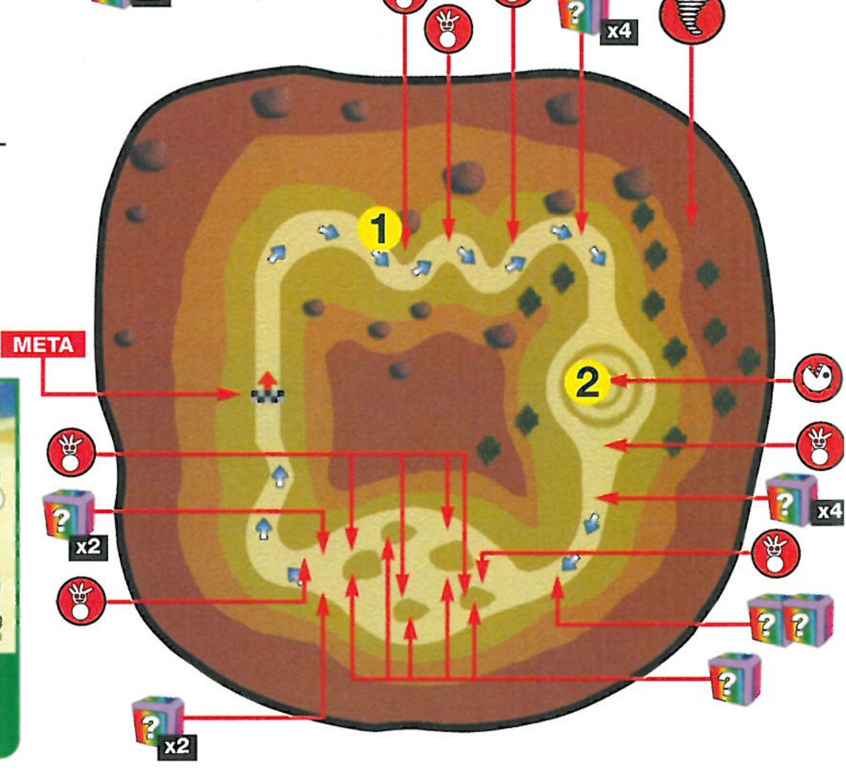
Este caluroso y arenoso escenario esconde entre sus dunas alguna que otra sorpresa. No le quites ojo al huracán, que se mueve aleatoriamente, y tampoco temas pasar bajo los muñecos secos.



Si dispones de alguna seta o de alguna estrella, no dudes en utilizarla para coger velocidad y atravesar por las oscuras arenas. Ganarás tiempo.



Manténte alejado del centro de las arenas movedizas y circula por los bordes laterales. Si te engulle la planta perderás bastante tiempo.



PREMIOS DE LA COPA CHAMPIÑÓN

¡ENHORABUENA!
Al ganar en la cilindrada de 50cc, conseguirás el Coche Fuego Verde. En 100cc, el Cochecito Sonajero; en 150cc, la Mansión Luigi, un nuevo escenario de batalla; y en el modo espejo, el Kart Toadette. Prueba a correr con estos nuevos coches y sácales el mayor partido.

50cc



100cc



150cc



ESPEJO

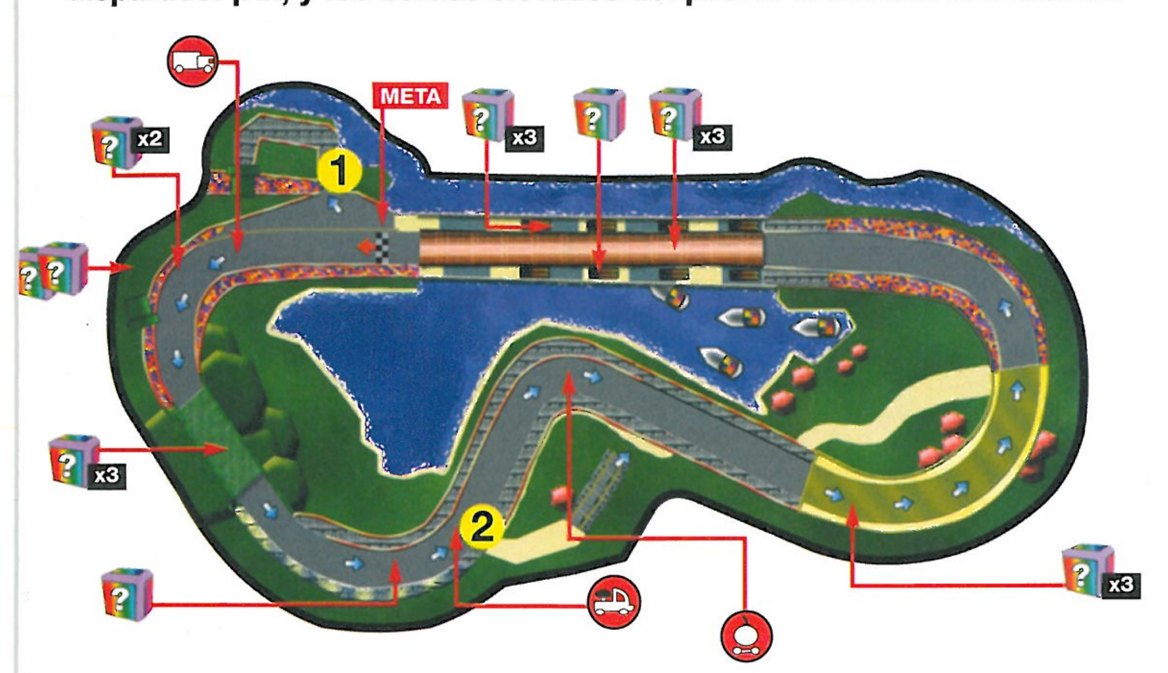


COPA FLOR

Puente Champiñón

COCHES SETA — CAJA DE ITEMS
CAMIONES — BOMBAS

Avanza por el túnel evitando el tráfico de camiones y bombas, pero si ves un coche seta, dale un toque por el lado para que suelte una seta y salgas disparado. ¡Ah, y los bordes elevados del puente esconden lanzaderas!



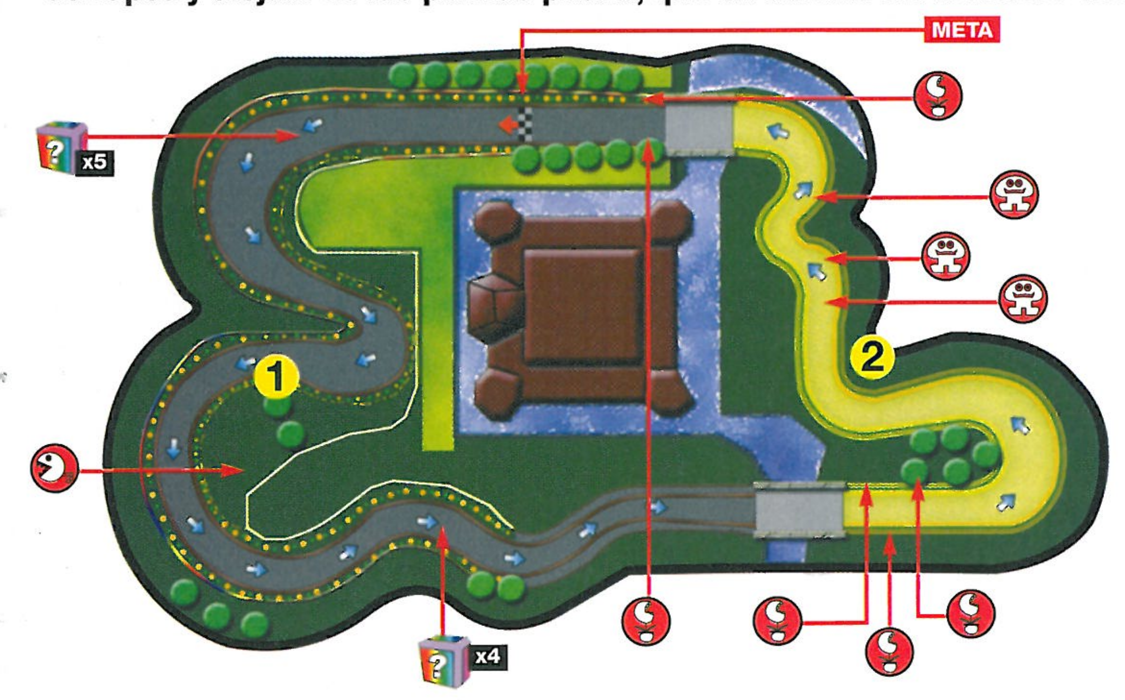

Nada más comenzar la carrera, gira hacia la derecha y derrapa para entrar por la tubería. Utiliza los ítems antes de llegar a las siguientes cajas.


Puedes tomar este atajo con la ayuda de algún turbo; si no, la velocidad irá decreciendo. Salta a la carretera con el volante girado hacia la derecha.

Circuito Mario

PIRAÑA — CAJA DE ITEMS
GOOMBA — CHOMP CADENAS

De nuevo nos volvemos a topar con Chomp Cadenas y sus estiradas hacia la carretera. Aprovecha las numerosas curvas para seguir practicando los derrapes y aléjate de las plantas piraña, que un bocado resta mucho tiempo.



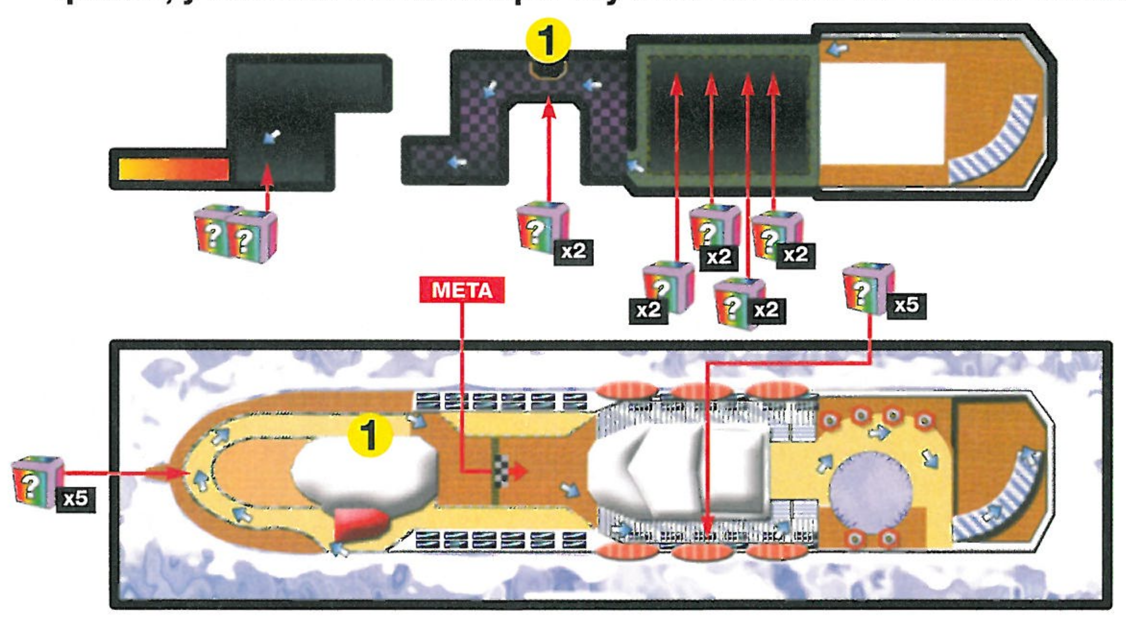

Gánales terreno a tus adversarios acelerando por la hierba con los turbos. Eso sí, mira la trayectoria de movimiento del Chomp Cadenas.


Al tomar la curva, vigila la posición de los Goombas. Avanza sin acercarte a ellos y cruza el puente por el centro, no te muerdan las plantas piraña.

Crucero Daisy

CAJA DE ITEMS

Bordea la piscina "a rás" e inicia la trazada de la curva de la escalera desde la derecha. Abajo, ándate con ojo con las mesas del salón, que no se están quietas, y evita los flotadores que hay antes de subir las últimas escaleras.





Este agujerillo nos conduce a la parte más profunda del barco. Busca el ventilador y atraviésalo, saldrás otra vez a la cubierta, pero "escopetao".



Si llevas algún plátano o alguna caja, prueba a depositarlo entre los dos salvavidas. Los karts que vengan detrás seguro que se lo tragan.

Estadio Waluigi

CAJA DE ITEMS
ARO DE FUEGO
PIRAÑA

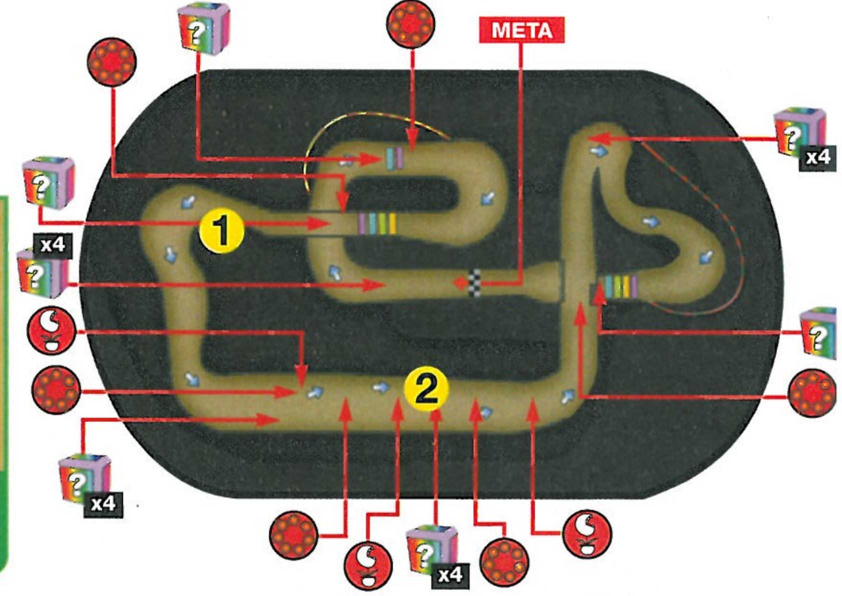
Un circuíto formado completamente por barro y arena, salvo las rampas lanzaderas, rodeadas de fuego. En el tramo de las tuberías, ten presente el movimiento de las plantas carnívoras y el fuego.



Utiliza algún método de aceleración en las curvas que esten formadas de barro. No te quedarás clavado y no lo notarás en la velocidad de tu carro.



Aléjate de las tuberías y esquiva el fuego giratorio. Coge las cajas de items y utilízalos contra los otros Karts. Es un buen sitio para hacerlo.



PREMIOS DE LA COPA FLOR

¡ENHORABUENA!
Si has ganado en todas las cilindradas, los premios son: el Calesín Florido, el Biplaza Waluigi y el Turbo Birdo. Son todos ellos coches de peso medio, prueba a correr con ellos para ver las mejoras. Y, ganado el modo espejo, tendrás otro escenario de batalla, la Plataforma.

50cc


100cc


150cc


ESPEJO


COPA ESTRELLA

Tierra Sorbete

CAJA DE ITEMS
SHY GUY
BLOQUES DE HIELO

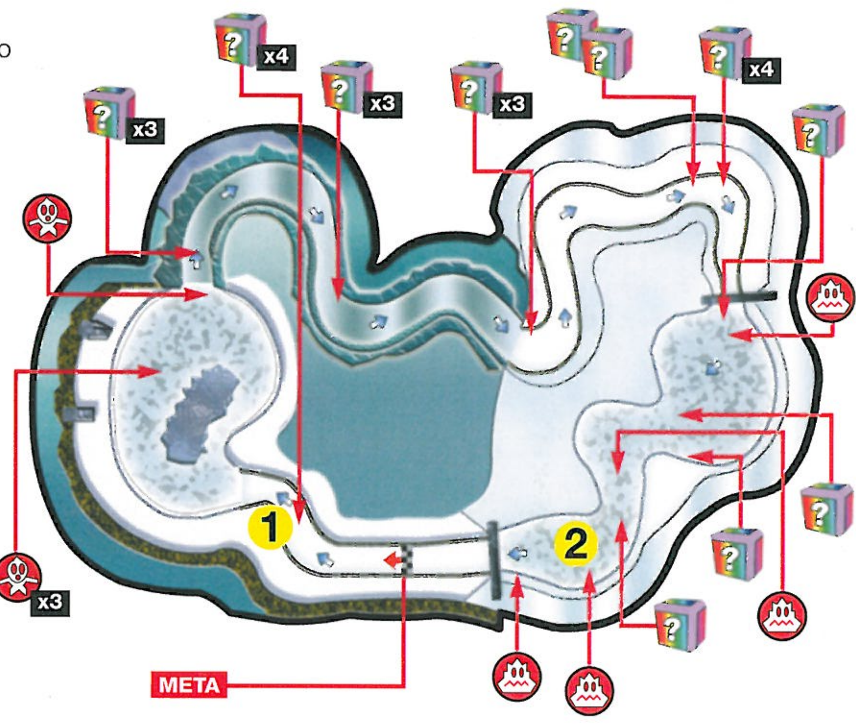
Quítate las orejeras y escucha: evita cruzar por las zonas por donde patinan los Shy Guy, atraviesa las curvas en zigzag del túnel de hielo lo más recto posible y esquiva siempre los bloques de hielo.



Esta primera curva tómala recta y ganarás algo de terreno a los demás No pasa nada si no llevas turbos, ya que no perderás apenas velocidad.



Si consigues alguna estrella, manténla hasta llegar a la zona de los bloques de hielo. Si no, prueba a tirarles un ítem para desplazarlos unos metros.



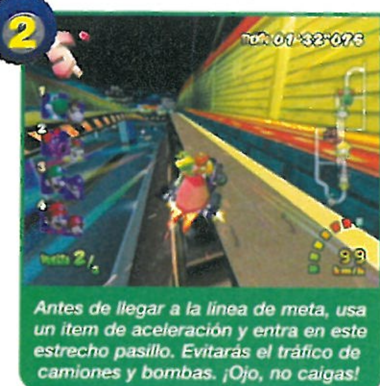
Ciudad Champiñón

CAMIÓN SETA
CAMIONES
CAJA DE ITEMS
BOMBA

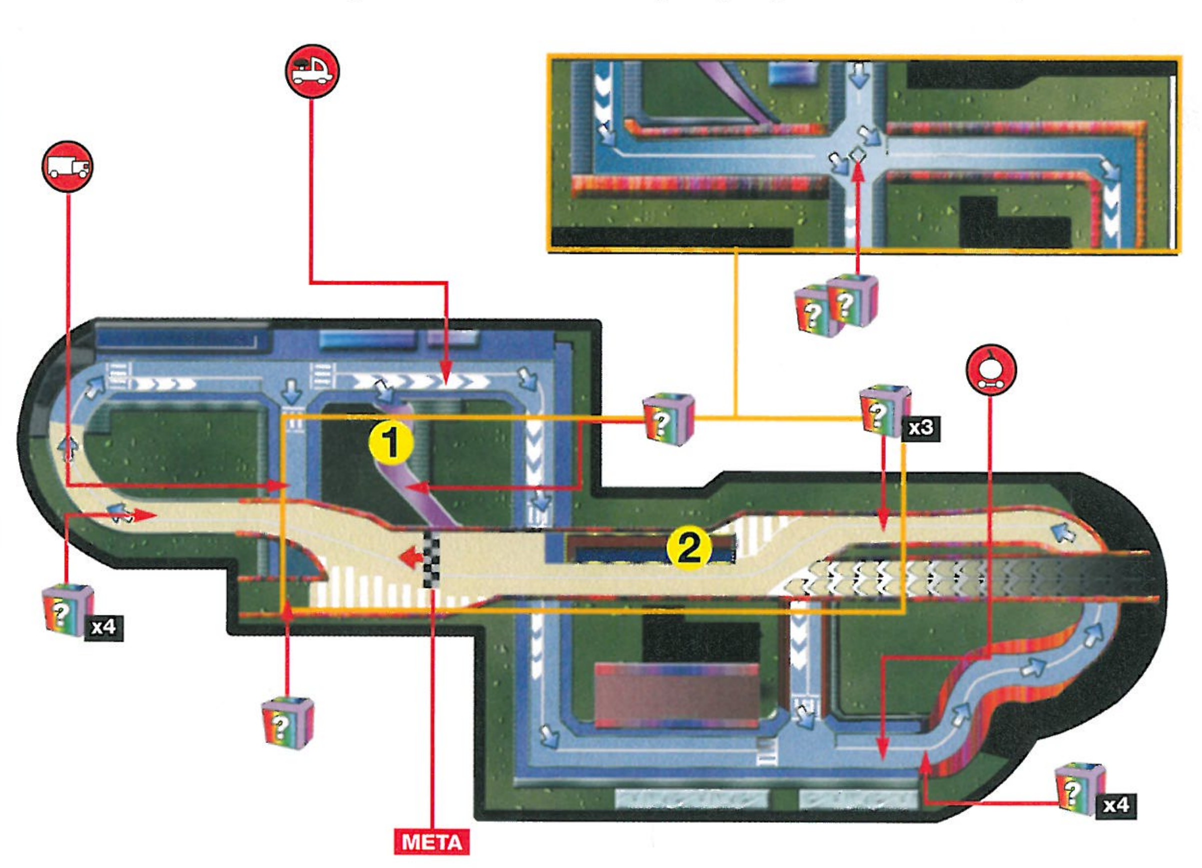
Circula por los diferentes callejones que te ofrece este escenario y evita las bombas y coches que circulan por él. Una cosa más: no trates de averiguar de dónde salen porque puede haber sorpresa.



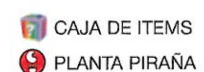
Podemos tomar este atajo para llegar a la planta baja del circuito. Adelanta posiciones y no pierdas la orientación en los callejones. Es fácil perderse.



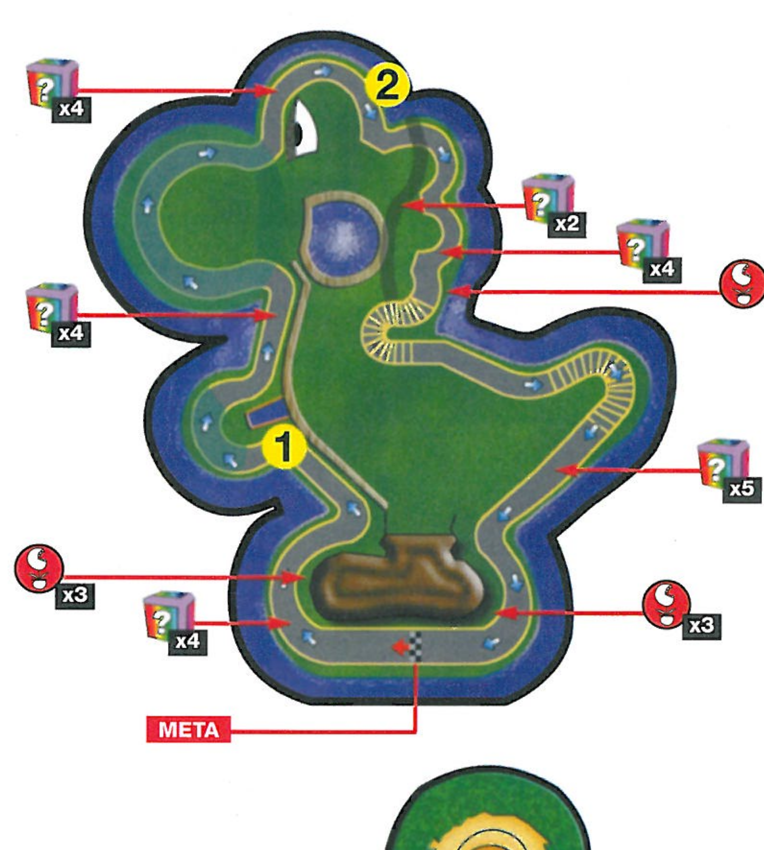
Antes de llegar a la línea de meta, usa un ítem de aceleración y entra en este estrecho pasillo. Evitarás el tráfico de camiones y bombas. ¡Ojo, no caigas!



Circuito Yoshi



Al tomar la primera curva verás que la flora autóctona no es de lo mas común. No apures mucho en estas curvas, pero sí en las que no hay barreras de protección... o podrías darte un chapuzón. En la primera horquilla, usa el derrape.





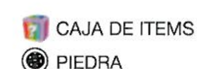
Gasta alguna seta o estrella para saltar sobre la zona con agua. No itentes hacerlo sin ítems porque caerás al agua y perderás tiempo.



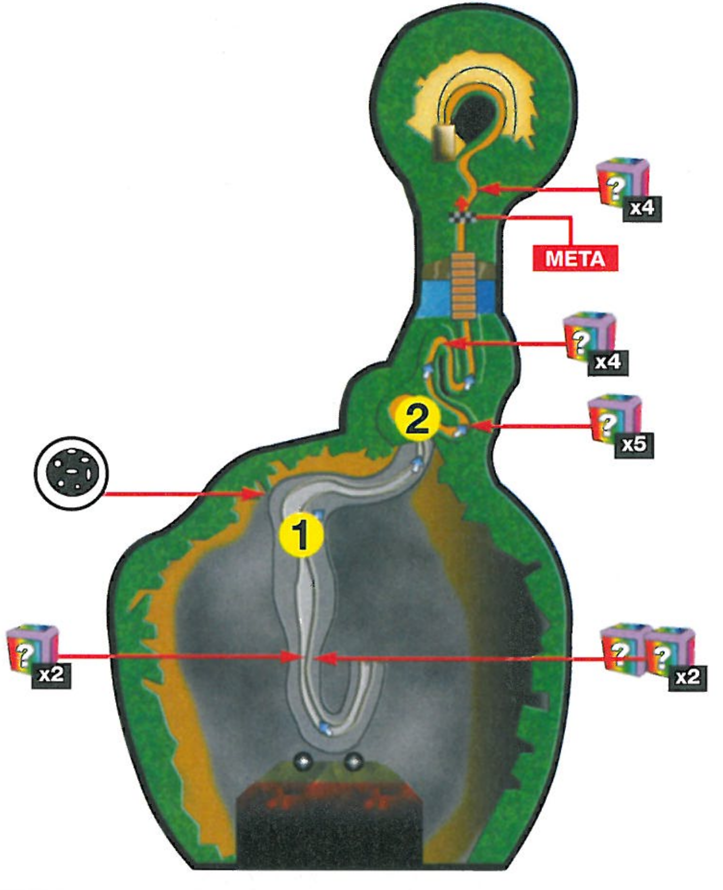
Salta, usando un turbo, desde la zona sin vallar para llegar a este pasaje inferior. Si no sale la primera vez, vuelve a intentarlo, que se puede.



Montaña Donkey



Recorta en las primeras curvas y llega hasta el cañón. Tras la ladera de piedra, ten cuidado con los abismos y, en el puente de madera, evita ser empujado al vacío si llevas un kart de peso ligero.





Gana posiciones tomando rectas las curvas de este tramo. Aprovecha para lanzar los ítems que has cogido en el salto y úsalos contra los otros Karts.



En esta consecución de curvas será imprescindible derrapar para no caer por los precipios. Si no lo dominas aún, mejor usar el freno que caer.

PREMIOS DE LA COPA ESTRELLA

¡ENHORABUENA!
Has ganado dos coches de peso ligero: el Paramóvil y el Locomokong. Y podrás jugar en una nueva copa, la Copa Especial. Además, en modo espejo habrás desbloqueado dos nuevos personajes ocultos del juego. Son Floro Piraña y el Rey Boo, con su vehículo, las Tuberías Piraña.







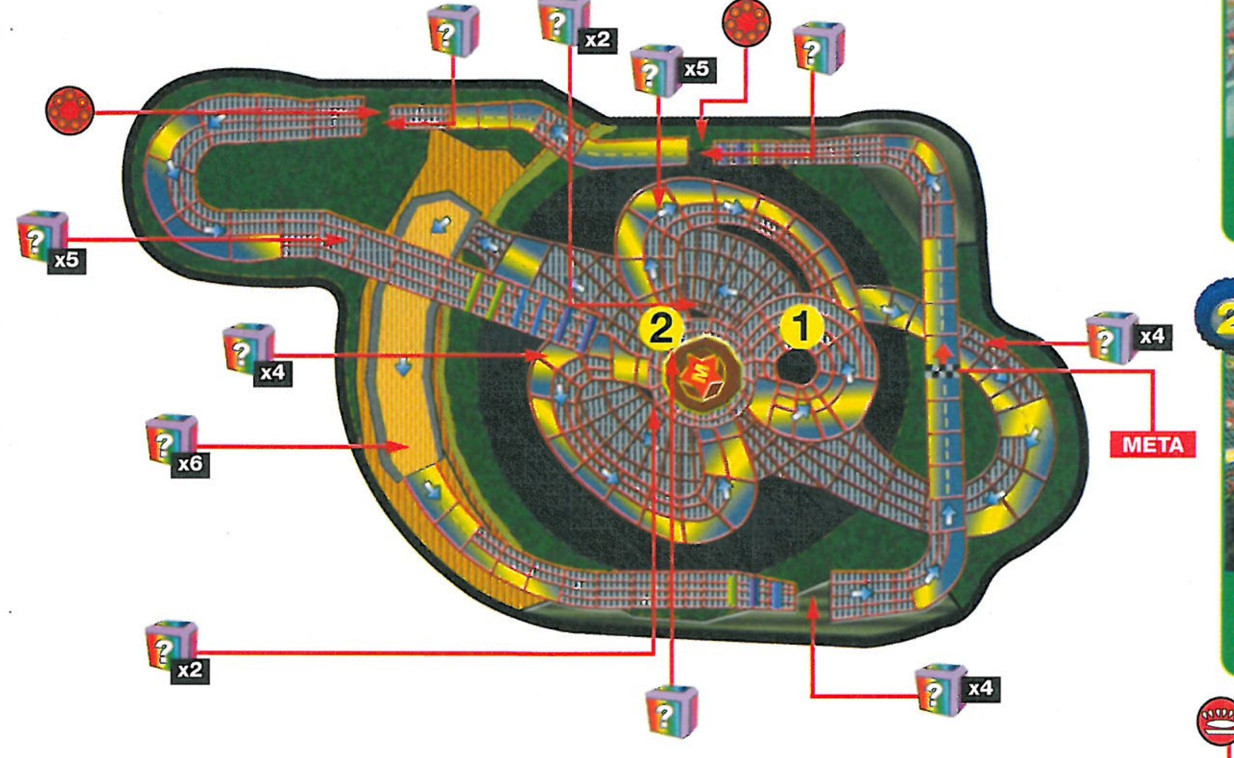


COPA ESPECIAL

Coliseo Wario

CAJA DE ITEMS
ARO DE FUEGO

Amigo, aquí ya hay que ser un piloto profesional. Este circuito es casi una montaña rusa de parque de atracciones: tiene curvas interminables en espiral, saltos de 50 metros... Aún así, hay algunos truquillos para ganar.



Esta rampa en forma de caracol es idónea para realizar derrapes y soltar miniturbos. Así que, aplícate el cuento y... ¡aprende de una vez a derrapar!

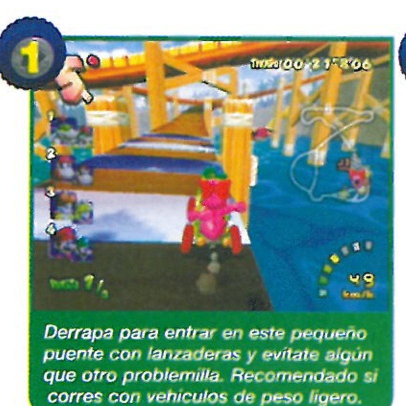


Puedes bordear el precipicio, pero es mejor seguir de frente y usar la lanzadera para llegar al otro lado. Se coge un item y se gana tiempo.

Jungla Dino Dino

CAJA DE ITEMS
GÉISER
DINOSAURIO

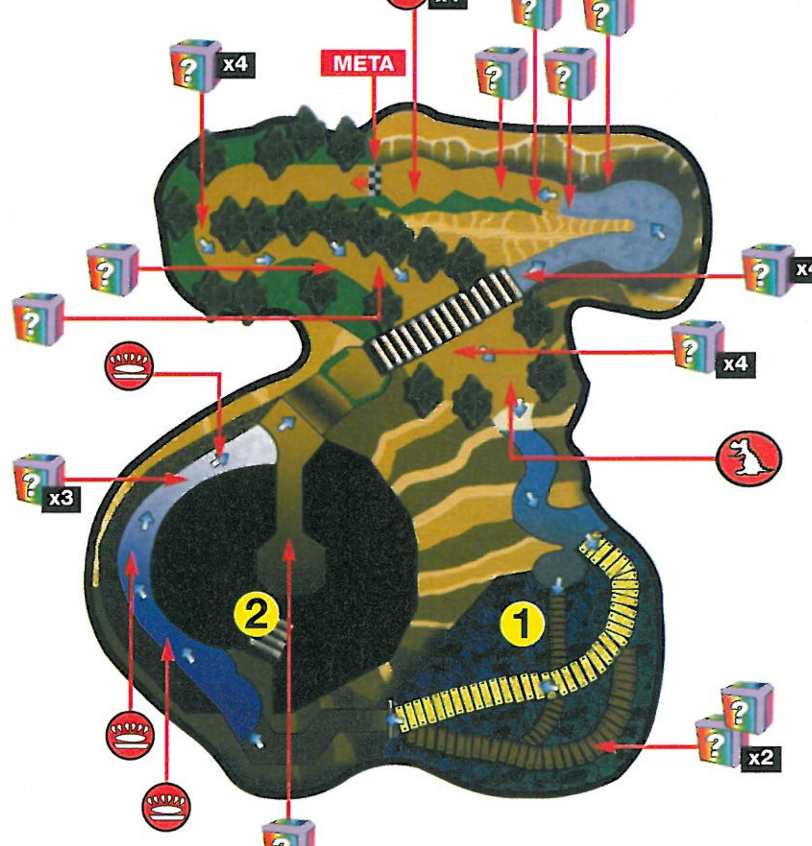
Rodea por la derecha al dinosaurio o pasa entre sus patas delanteras. Al entrar en la cueva, conduce alejado de los géiseres y atraviesa el último puente por la parte izquierda, sin que el dinosaurio te toque, te tire... y luego llores.



Derrapa para entrar en este pequeño puente con lanzaderas y evítate algún que otro problemilla. Recomendado si corres con vehículos de peso ligero.



Antes de cruzar el túnel, derrapa para entrar en el puente roto y usa algún turbo. Se gana bastante tiempo y así evitas pasar cerca de los géiseres.

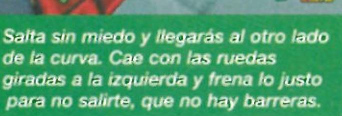


Castillo de Bowser

CAJA DE ITEMS
THWOMP
FUEGO

Atraviesa los estrechos y peligrosos pasillos de este castillo mirando siempre si los Thwomps suben o bajan. Da un buen salto para no caer al río de lava y estate al tanto de las bolas de fuego que escupe la estatua metálica de Bowser.

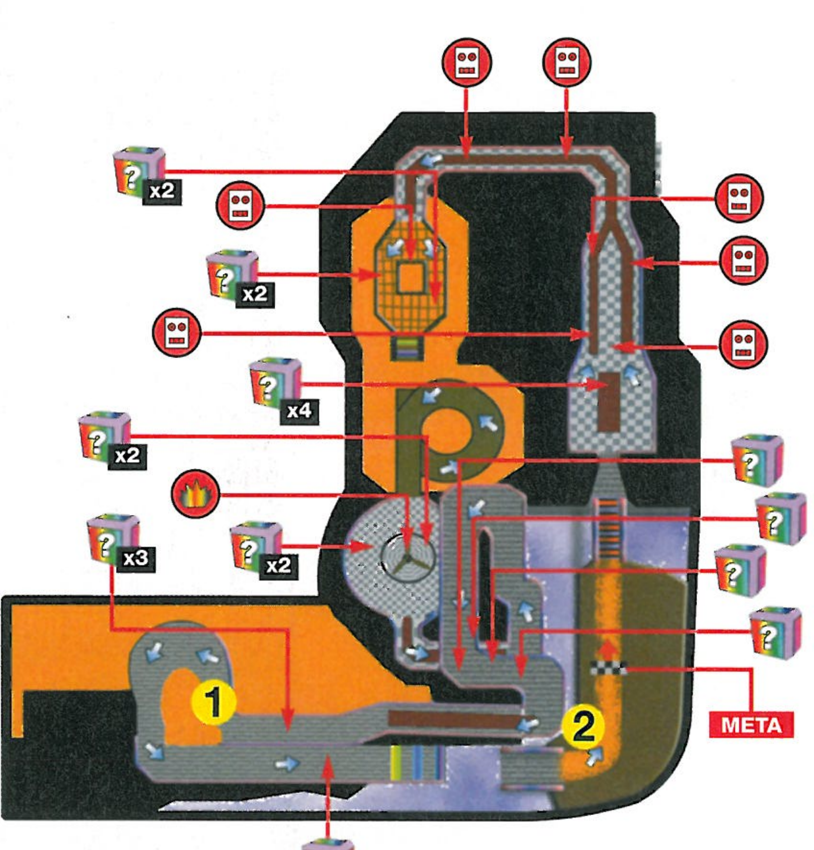




Salta sin miedo y llegarás al otro lado de la curva. Cae con las ruedas giradas a la izquierda y frena lo justo para no salirte, que no hay barreras.



Emplea los turbos que proporcionan las setas o las estrellas y acorta el camino atravesando por la arena. Importante para adelantar puestos.





Senda Arco Iris

CAJA DE ITEMS

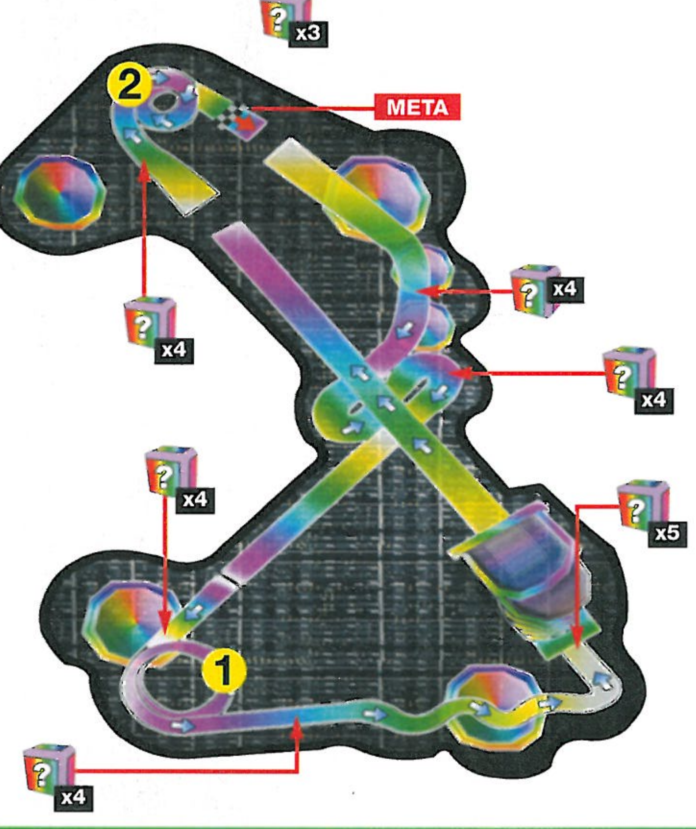
Lo mas aconsejable en este circuito es saberse la ubicación de las lanzaderas, imprescindibles para ganar velocidad (y puestos) en algunos tramos. Manten los ojos bien abiertos para no caer por cualquiera de los mil sitios donde podrías hacerlo.



Haz uso de las lanzaderas y reparte ítems entre tus adversarios. En este tramo no hay barrera de protección y las caídas pueden ser inevitables.



Derrapa bien pegado a la parte derecha. Es muy probable que otros karts hayan dejado obstáculos en el centro y en el lateral izquierdo.



PREMIOS DE LA COPA ESPECIAL

¡ENHORABUENA!
Has desbloqueado la Recopa, una competición de 16 carreras, en cada uno de los 16 circuitos del juego. También has ganado dos coches de peso ligero, el Bólido Bala y Kart Toad; las Tuberías Boo, un coche de los pesados, y dos nuevos personajes, Toad y Toadette.

50cc



100cc



150cc



ESPEJO





www.movilmundo.com
todo un mundo de soluciones para tu móvil
logos tonos melodias polifonicas fotos animaciones...
Fondos
Nuevos fondos para tu movil
ENVIA WAP29 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL 7494
36170
35440 35937 35484 35427
35546 35489 35542 35028 36232
35516 35449 35497 35433 35482
35438 35485 35501 35453 35492
35252 35499 35446 36213 36283
35479 35494 35518 35994 36155
36036 35955 35503 35460 36281
ENVÍA JUEGOS99 + ESPACIO Y EL CÓD. DE TU JUEGO AL 7494
MovilStation
Si dudas estamos en juegosjava@hotmail.com
O LLAMA AL 806 41 69 96
LO+PEDIDO
1281 Prince of Persia Las arenas del tiempo
1012 Skate and Slam
1018 Rayman 3
1014 Speed Devils
1005 Prince of Persia
1089 Splinter Cell Extended Ops
Creatures Cod.1086
XII Cod.1088
Splinter Cell Cod.1084
Rayman Bowling Cod.1009
Skate&Slam Cod.1012
Six Raven Shield Cod.1085
Cod.1087
Logos Tonos
Envia LT43 +Cod. prod+ marca movil al 7494
21083 09121 21012
16222 09013 09016
06351 21019 09012
Si no esta el tono que estas buscando envia LT43 seguidode un espacio y una palabra que la identifique al 7494
O LLAMA AL 806 41 69 89
59772 Shut up Black eyed peas
55059 Asturias Patria querida Himno
59608 8 mile Eminem
59743 Where is the love Black E. Peas
64059 To Zanarkand Final Fantasy X
68002 Cant del Barca himno
62096 Las tapitas Anuncio Once
51131 Concerning Hobbits ESDLA
51092 Harry Potter Theme cine
54394 No es lo mismo Alejandro Sanz
54412 En tu cruz me clavaste Chenoa
55022 Els segadors Himno
55023 Himno de Galicia Himno
+PEDIDOS
54407 Tengo Queco
62039 Rasca y pica tv
51027 Mission impossible cine
55058 Cara al sol Himno
68014 Hala Madrid himno
60570 Bring to life Evanescence
64047 Metal gear solid Video
51005 El Exorcista cine
54395 Los Serrano Fran Perea
54400 Tanto la queria Andy y Lucas
55011 Himno de España Himnos
54388 La madre de Jose El canto del loco
54391 Son de amores Andy y Lucas
Polifonicos
envía TONOS95 un espacio y el codigo del tono polifonico al 7494
o llama al 806 41 69 93
si no esta el tono que estas buscando envia TONOS95 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7494
LO+PEDIDOS
80017 MISION IMPOSIBLE FILM
80108 BENNY HILL THEME
80143 LA PANTERA ROSA THEME
80239 FINAL COUNTDOWN EUROPE
80269 FREESTYLER BOMFUNK MCS
80043 THE TERMINATOR FILM
83228 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
80298 MASTER OF PUPPETS METALLICA
80472 EVERY BREATH YOU TAKE THE POLICE
83599 PAPI CHULO EL CHOMBO
84203 DOS GARDENIAS LATIN LOVERS
84049 SCOTLAND THE BRAVE POPULAR ESCOCESA
83796 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
80001 IN DA CLUB 50 CENT
83881 WHITE FLAG DIDO
80025 THE SIMPSONS THEME
82172 BARCELONA HIMNO OFICIAL
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
83655 THUNDERS TRUCK ACDC
83658 STAR WARS JOHN WILLIAMS
83849 MOLINOS DE VIENTO MAGO DE OZ
83808 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
83662 CRAZY IN LOVE BEYONCE & JAY Z
83883 FRAGGLE ROCK TELEVISION
83902 SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
83914 NO ES LO MISMO ALEJANDRO SANZ
84067 EL EXORCISTA CINE
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
82835 MIENTEME D. BISBAL Y E. GADEL
80002 LOSE YOURSELF EMINEM
MovieClips
envia VIDLET12 +el codigo del clip al 7494
NOVEDAD
PEQUEÑAS PELIS EN TU MOVIL!!!
147428 147433 147452 147455 147457 147492 147502 147492
147458 147483 147468 147480 147487 147498 147493 147536
bromas
144100 144095 144098 144101 144097 144094 144153 144132 144143 147519 144138



La saga del legendario héroe de Hyrule, explicada paso a paso.

LEGEND OF ZELDA

PRIMERA ENTREGA

- Consejos para terminar todas las mazmorras facilmente.
- Las técnicas de combate más útiles contra los Jefes.
- ¡Libera Hyrule del poder del malvado Ganon para siempre!

OCARINA OF TIME

LAS MAZMORRAS Y LOS JEFES

Aquí tienes una lista con las mazmorras de Hyrule, bien ordenaditas para que sepas dónde ir en todo momento, y también las estrategias más eficaces para vencer a todos los enemigos y jefes finales.

MAZMORRA ÁRBOL

Desde arriba del todo, **lánzate con un palo Deku ardiendo** y golpea la telaraña justo antes de tocar el suelo para abrir la entrada a la mazmorra

REINA GOHMA: Jefe de mazmorra

Dispara con el tirachinas al ojo cuando esté en el suelo [1]. **Atácale con la espada.** Cuando les llegue el turno a sus "hijos", espera a que se paren para golpearles. Repite todo varias veces.

MAZMORRA DODONGO

Tras hablar con el rey Goron, sal del pueblo y, **justo a la derecha, coloca una bomba para abrir la mazmorra.** Una vez dentro, ve por el camino de la izquierda, y luego por el de la derecha. Desde el piso superior, salta sobre la "cabeza" y **coloca bombas en sus ojos.** Entra por la boca.

REY DODONGO: Jefe de mazmorra

Espera a que abra la boca [2]. Lánzale una bomba. Si se la traga, **reventará en su estómago y quedará atontado.** Sacúdele ahora con la espada. Cuando ruede, sitúate al borde, junto a la lava.

MAZMORRA LORD JABU-JABU

Embotella un pez y libéralo frente a Jabu-Jabu. Entra y sigue a la princesa Ruto. Abajo, cógela y sal con ella por la puerta que queda detrás. Asciende un piso, en el pasillo que se "trifurca", ve a la izquierda para coger **el mapa y la brújula,** y a la derecha, **el boomerang.**

BIGOCTO: Jefe de mitad de fase

Cada vez que le sacudas con el boomerang, se paralizará y mostrará una zona verde en su... trasero. **Dale ahí con la espada** [3]. Repite y... listo.

ANÉMONA BARINADE: Jefe de mazmorra

Corta los tres tentáculos que la unen al techo con el boomerang [4]. **Mientras giren las medusas, ponte fuera de su alcance.** Cuando paren, lánzales el boomerang. Ya sin medusas, golpea la anémona con el boomerang y, cuando pare de moverse, dale con la espada.

LINK SE HACE MAYOR:

Mueve **la primera lápida de la izquierda** en el cementerio de Kakariko para conseguir el Gancho.

TEMPLO DEL BOSQUE

Empieza por la puerta de la izquierda. Para acabar con los fantasmas, **lanza una flecha al cuadro** donde se escondan y, luego, a espadazo limpio. Con el cuarto, unos flechazos y listo.

STALFOS: Jefe de mitad de fase

Localiza a uno de los dos esqueletos, **cúbrete con el escudo y espera** a que te golpee. Ahora dale con la espada.

FANTASMA GANON: Jefe de mazmorra

Dispara una flecha al cuadro donde aparece Ganon creando un "agujero negro".Tras desmontar de su caballo, **devuélvele el ataque energético con tu espada.** Cuando caiga al suelo, golpéale con la espada todo lo que puedas hasta que se levante.

TEMPLO DE FUEGO

En ciudad Goron, consigue que el habitante que rueda por el suelo se detenga, poniendo una bomba en su trayectoria. Con la túnica goron, sube toda la montaña y entra al templo de Fuego. **Cuando consigas el "martillo megatón", úsalo sobre los interruptores oxidados,** los bloques cuadrados que tienen una "cara sonriente" dibujada, y los "tótems", para abrir nuevos caminos.













FLARE DANCER:
Jefe de mitad de fase

Localízalo con el Z y lánzale el gancho. Golpéale a continuación con la espada. **Antes de desaparecer, explotará.** [5]

DRAGÓN VOLVAGIA:
Jefe de mazmorra

Golpéale con el martillo cuando asome por el suelo [6]. Aléjate un poco y dale con la espada. Huye rodando cuando caigan rocas. Repite varias veces y listo. **Si tardas demasiado en acercarte a él, te escupirá fuego.**

CAVERNA DE HIELO:

El suelo resbala mucho, así que camina despacio. **Cuando oigas que algo se resquebraja, rueda** rápido porque una estalactita te va a caer justo encima.

EL TEMPLO DE AGUA

Sumérgete en el lago Hylia con la túnica Zora y las botas de hierro. En la zona central hay una puerta bloqueada. **Lanza el gancho a la "bolita azul"** que hay encima de la entrada y entra. Avanza y, **con las botas de hierro, déjate caer hasta llegar al fondo.** Allí, busca a tu derecha, en la pared, una entrada con dos antorchas a los lados. Tras la charla con Ruto, quítate las botas y sube hasta el piso de arriba. Frente a la insignia de la Trifuerza, **toca la Nana de Zelda para cambiar el nivel del agua.** Entra a la sala contigua y consigue el mapa. Vuelve a la sala anterior. Déjate caer hacia el piso inferior, donde viste a Ruto, y **enciende las antorchas de al lado usando las flechas a través de la antorcha central.** Entra a la habitación que acaba de abrirse y conseguirás una llave. Sal a la zona central y, siguiendo la pared en sentido contrario a las agujas del reloj, ve hasta la entrada que tiene un bloque de piedra. Empújalo hasta el fondo y tírate tras él. Atraviesa el pasadizo submarino. Ya en la sala, **pulsa el interruptor de la derecha [7]** y salta hacia el montículo de agua para alcanzar el otro lado. Al cruzar la puerta llegarás a otra sala con agua en la zona central. Sumérgete, activa el interruptor y métete por la entrada submarina. Sube, recoge la llave y activa el interruptor. **Vuelve hasta la sala central utilizando el gancho.** Entra en la torre central por la entrada que ves en [8]. Dentro, **usa los enganches para ascender un piso y toca la Nana de Zelda.** Baja por el agujero que acaba de dejar el bloque. Activa el interruptor y sube a la superficie por la salida de la derecha. Asciende y consigue otra llave más. Vuelve a la sala de Ruto, asciende y verás una pared con una abertura. Pon una bomba y recoge la llave. Sal a la zona central y busca una puerta con llave en el primer piso. Dentro, **ponte sobre el chorro de agua** y activa el interruptor desde ahí. Atraviesa la puerta y **toca la Nana de Zelda. Lánzate al agua** y sigue la pared por tu izquierda hasta encontrar una puerta con llave. Entra y déjate caer hasta la última plataforma; salta a la de enfrente, que no tiene enganche, y sube con el gancho de plataforma en plataforma. Traspasa la puerta, activa el interruptor central y lanza el gancho al primer enganche. Luego activa el interruptor y lánzalo al enganche de la pared, salta la "cabeza" y vuelve a activarlo. Lánzalo al último enganche, actívalo de nuevo y **súbete a la cabeza de tu lado.** Activa el interruptor y pasa por la puerta.

LINK OSCURO:
Jefe de mitad de fase

Espera a que te golpee y dale con la espada (derecha + B). Prueba también con el ataque giro cuando esté muy cerca [9]. Cuando tengas el gancho más largo, **toca la Canción del Tiempo en el bloque que señala Navi.** Déjate caer y sigue el curso del río, con cuidado de no caer en los remolinos. Dispara al ojo desde la plataforma. Sigue por el pasadizo y vuelve a la zona central. Ahora, sitúate en la entrada principal y ve a la que está justo a la derecha de ésta. Cuando llegues al bloque, muévelo hacia ti. Métete por el pasadizo que hay a la derecha de la entrada principal, en el segundo piso, y usa el gancho para llegar hasta un cofre rodeado de agua. Activando el interruptor desde el cofre, conseguirás la brújula. Cambia el nivel del agua dos veces seguidas. Busca una verja de la foto [10] y entra por la verja usando el gancho. Empuja el bloque, entra a la sala y coge la llave. Sal a la zona central y sumérgete para entrar al pasadizo que está justo en la cara opuesta de la entrada principal al templo, pero en el piso más bajo. **Usa el gancho para llegar hasta la puerta** del fondo. Nada hasta la puerta y elimina a los Stinger. Pon una bomba en la pared agrietada, y otra en la pared que está al otro lado de la piscina, (tiene los ladrillos un poco más claros). **Mueve el bloque para que caiga sobre el interruptor que hay bajo el agua** y sal por arriba. Activa el interruptor de la siguiente sala y salta de chorro en chorro para llegar al otro lado. En la siguiente sala, gira a la derecha y entra por el pasadizo, **bajo la Skulltula dorada. Encontrarás la llave del Jefe** y dos hadas en los jarrones. Vuelve atajando por el pasadizo de las rocas. Sube el agua al nivel máximo y lanza el gancho hacia la estatua [11].

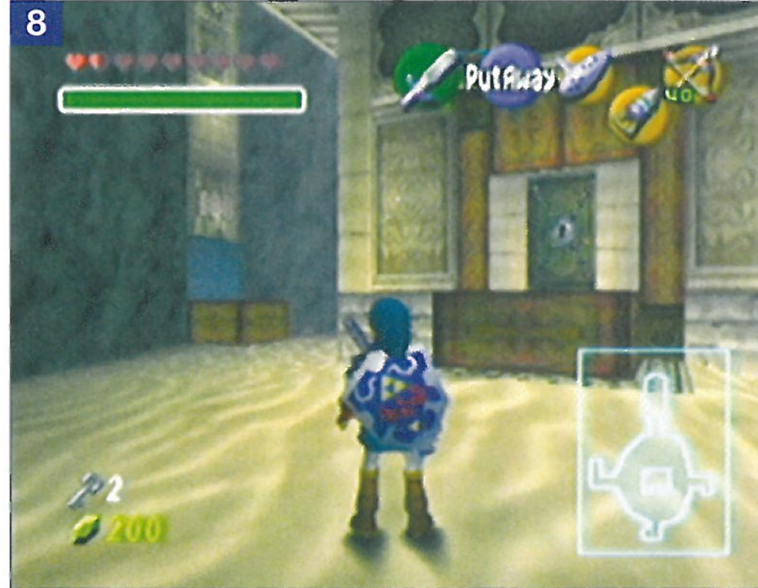
AMEBA MORPHA:
Jefe de mazmorra

Aléjate cuando gire para crear los tentáculos y **lánzale el gancho para extraer el núcleo brillante.** Golpéale con la espada desde una esquina.

POZO KAKARIKO (LINK PEQUEÑO)

Para conseguir la lente de la verdad, **toca la melodía de las Tormentas al músico del molino** en pueblo Kakariko. Entra en el pozo. Ve por el camino "mojado", y ten cuidado de no caer en los agujeros invisibles.


7


8


9


10


11


12

MANO MUERTA:
Jefe de mazmorra
Espera a que baje la cabeza, cuando estés cerca, y aprovecha para darle con la espada. Si te atrapa, **haz el ataque giratorio**

EL TEMPLO DE LA SOMBRA

Vence a los dos músicos fantasmas de las lápidas del fondo, en el cementerio. **Toca la nueva canción, usa el "Fuego de Dyn"** para encender las antorchas, y utiliza la lente de la verdad.

BONGO BONGO:
Jefe de mazmorra
Dispara **con el arco a las manos,** para inmovilizarlas. **Usa la lente de la verdad para así poder ver su ojo** y darle un flechazo. Cuando caiga al suelo, golpéale con la espada.

FORTALEZA GERUDO

A lomos de Epona, salta el puente destruido y habla con el jefe de los albañiles. Sigue el camino del fondo. Una vez en la fortaleza, intenta que no te vean las vigilantes, o serás encarcelado. En este caso, **lanza el gancho a la ventana de madera de la celda y escaparás** sin problema. Para evitar que te atrapen, utiliza las flechas y las dejarás dormiditas.

TEMPLO ESPÍRITU

Usa el martillo para hundir los bloques, y **las flechas o los palos Deku para encender las antorchas.**

NUDILLO DE HIERRO:
Jefe de mitad de fase
Cuidado con su hacha. **Guíale para destruir las columnas** y conseguirás corazones. También funcionará con su propio trono. **Cuando baje la guardia, atácale** con la espada. **Salta hacia atrás para evitar que te alcance.** Cuando pierda la armadura será más rápido, pero la táctica para vencerle es la misma. Tendrás que enfrentarte a él tres veces.

CONTRA ANUBIS:
Técnica de combate
Usa las flechas de fuego para acabar rápidamente con ellos.

KOUME Y KOTAKE:
Jefe de mazmorra
Una gemela usa **magia de hielo y la otra, de fuego...** Es decir, que pinta perfecto para estrenar tu nuevo escudo. Cuando una de ellas te ataque, **mándale la energía a la otra gemela cambiando de objetivo con el botón Z y sin soltar el escudo.** Cuando se unan, haz lo mismo. "Carga" el escudo con tres ataques del mismo tipo, y entonces dispáraselo con el B. Sacúdele con la espada todo lo que puedas. Repite y listo.

CASTILLO DE GANONDORF

Para que el enfrentamiento final sea un poco más fácil, **usa la lente de la verdad justo debajo de la entrada a la torre.** Hallarás una fuente llena de hadas. Cuando llegues a la gran sala con el pilar central, no destruyas el contenido de los jarrones, salvo si estás mal de vida. Luego te serán útiles. Podrás saltar al piso inferior y usarlos cuando estés débil.

GANONDORF:
Jefe de mazmorra
Asegúrate de hacerte con al menos un par de hadas embotelladas antes del enfrentamiento. No te quedes en el pilar central [12]. Si caes, sube y salta a **las esquinas, ya que son los lugares más seguros y no se derrumbarán.** Cuanto más tiempo permanezcas en el centro, más terremotos provocará y menos suelo quedará para moverte. Espera a que **te lance un conjuro y devuélveselo con la espada,** como hiciste con su fantasma en el templo del bosque. Quedará "atontado", momento que aprovecharemos para **tirarle una flecha de luz.** Caerá al pilar central, y **tú le sacudirás con la espada todo lo posible** hasta que se levante. Huye hacia un lateral y repite. Si te quedas demasiado lejos de él, **localízale con Navi cuando caiga y lánzale el gancho para acercarte.** Si utilizas el escudo, sus ataques no te causarán daño, excepto cuando invoque varias bolas de energía a la vez. Ese será el **momento de hacer el ataque con giro** (usa el ataque más poderoso, manteniendo el botón de ataque presionado). Cuando le golpeen las bolas de energía, repite la misma rutina con las flechas de luz y la espada.

LA TORRE COMIENZA A DERRUMBARSE:
Sigue a la princesa sin distraerte, salvo para acabar con los dos Stalfos. Como norma general en el descenso, **no esperes a Zelda. Preocúpate de avanzar lo más rápido posible,** y sólo aguarda a la princesa cuando no sepas hacia dónde ir. Zelda abrirá las puertas.

GANON:
Jefe de mazmorra (final)
Ganon se ha puesto serio. **Localízale y lánzale una flecha de luz a la cara. Luego golpéale en la cola con el martillo,** las flechas, o la espada Goron (el martillo es más efectivo). Cuando vayas mal de vida u objetos, **dirígele hacia las columnas y haz que las destruya** situándolas entre ambos. **Cuando te vaya a golpear, haz un salto hacia atrás.** Repite hasta que desaparezca la barrera de fuego exterior. Entonces recoge tu espada. Repite la misma táctica unas cuantas veces, **manteniéndote alejado de sus espadas** y, tras el golpe de gracia, habrás terminado el juego. ¡¡Bien!!













MAJORA'S MASK

LA AVENTURA, PASO A PASO

Nos han robado a Epona y la ocarina, nos han transformado en un Deku y encima la luna va caer sobre la tierra de Términa dentro de tres días. Menos mal que a Link no le faltan recursos, como esta guía.

CIUDAD RELOJ

Primero busca el hada que se ha perdido y llévala a la fuente de la Gran Hada. Después encuentra a los cinco amigos de Jim y te dejarán entrar al pasadizo que lleva al observatorio. Mira por el telescopio y **recoge la perla de la luna, que podrás cambiar por la propiedad de la flor Deku** que hay al lado del reloj. Espera a la noche del tercer día para entrar en la torre, donde tendrás que arrebatarle la ocarina a Skull Kid y volver atrás en el tiempo.

EL CAMINO HACIA EL PANTANO

Después de **visitar al vendedor de máscaras para recuperar nuestro aspecto,** tendremos que dirigirnos hacia el camino del pantano. Al llegar al centro turístico, gira a la izquierda y ve hasta la tienda de pociones. Justo detrás están los Bosques Misteriosos, pero solo podrás atravesarlos siguiendo al pequeño mono. Cuando encuentres a Koume, te pedirá algo para recuperarse, así que vuelve a la tienda de pociones y su hermana te regalará **una poción roja. Llévasela a Koume,** y vuelve al centro turístico para disfrutar de un "crucero" por el pantano, y llegar así al Palacio Deku. Tu misión es llegar hasta el mono prisionero, y para ello primero tienes que adentrarte en los jardines de la derecha (sin que te pillen los guardias) hasta dar con **una gruta donde conseguirás las judías mágicas** (no olvides coger agua de manantial). Planta una en el exterior del jardín, riégala, y una vez arriba, usa las flores Deku para llegar a la prisión, donde el mono **te enseñará la Sonata del Despertar.** Cuando te echen del Palacio, toma el camino de la derecha, pero esta vez salta a una plataforma con un cartel [1] que te indicará el **atajo al Bosque Catarata** (vía flores Deku). Cuando encuentres la marca de los Deku grabada en el suelo, toca la canción que te enseñó el mono.

TEMPLO DEL BOSQUE CATARATA

Cuando llegues a la tercera sala, usa la flor Deku para llegar al cofre con la llave pequeña y alcanzar la habitación donde está el mapa. Derrota a las tortugas saltando en las flores [2]. Con la llave llegarás a una sala donde tendrás que encender la antorcha con un palo Deku para abrir una puerta y **conseguir la brújula.** De nuevo en la sala de la antorcha, sube las escaleras y quema la telaraña. Arriba, enciende las antorchas, y luego salta entre las flores Deku para alcanzar el otro lado. Aparecerás en la parte de arriba de la habitación principal. Entra por la puerta que hay junto al interruptor y **vence a Dinofol para conseguir el arco.** En la sala anterior a Dinofol, lanza una flecha al ojo amarillo para alcanzar el otro extremo. **Derrota a Gekko usando la flor** para tirarle de la tortuga y la llave del jefe será tuya. Regresa donde estaba el interruptor, ponte sobre él y lanza una flecha a través de la antorcha [3]. Cuando ascienda la gran flor de madera, enciende también la antorcha que hay en una esquina para abrir la última puerta. Ya solo usa las flores y activa el interruptor para quitar el fuego. Frente a Odolwa, **bastará golpearle las piernas** con la espada y lanzarle unas cuantas flechas [4].


7


8


9


10


11


12

RUMBO A LAS MONTAÑAS

Dispara dos flechas a la estalactita para romper los bloques de hielo que impiden el paso y comienza la ascensión hasta el pueblo de la montaña. Después toma el camino al Pueblo Goron, y, una vez allí, **busca al búho. Te mostrará el camino hasta la lupa de la verdad** [5]. Con ella encontrarás al fantasma Goron que vaga por el pueblo. Habla con él y síguele hasta el Pueblo de la Montaña.

EPONA



MEJOR A CABALLO

Durante el primer día, acude al pueblo Goron y descongela un túnel que lleva hasta un Goron gigante. Supera la prueba que te propone para ganar la licencia de barriles explosivos. Usa uno para volar la roca que bloquea el camino lácteo y habla con Romani. Tras superar su juego, aprenderás la canción de Epona.

Cuando veas que empieza a subir, **usa la lupa para ver unas escaleras secretas al otro lado** del pequeño lago. Cuando llegues a la tumba de Darmani, toca la canción de curación y **la máscara Goron será tuya.** Regresa al pueblo Goron y abre la entrada al santuario aporreando el suelo. El bebé Goron te pedirá que busques a su padre, que se encuentra congelado en la zona de los puentes de madera [6]. Para descongelarlo usa agua de manantial (que encontrarás si empujas la tumba de Darmani) y te enseñará el inicio de la **nana Goron.** Vuelve a ver al bebé para aprender el resto y ve hacia Pico Nevado, donde tendrás que dormir al Goron gigante para pasar.

TEMPLO DE PICO NEVADO

Tendrás que rodar para atravesar el puente roto. Justo enfrente de la caja que te frena, está la entrada que lleva al mapa. Retrocede a la habitación del puente roto y entra por la puerta que lleva a la sala principal de la mazmorra. Sigue por **la puerta del marco dorado** y coge la llave pequeña. Úsala en la primera habitación de la mazmorra para conseguir **la brújula.** Cerca del cofre verás una pared agrietada donde poner una bomba [7]. En la siguiente sala debes disparar a los bloques de hielo que hay en el techo para romper los del suelo. Llega hasta la gran bola de nieve y consigue la llave para avanzar. Ahora, como Darmani, aplasta tres plataformas [8] en este orden: la que hay antes de bajar a la nieve, la que hay cerca de la puerta y la que cruzaste para atravesar de lado a lado. Usa la que hay en la nieve para subir. Lo siguiente requiere precisión: rueda para saltar al otro extremo, y una vez allí, **vuelve a rodar, pero esta vez por la nieve que bordea la cornisa** hasta el lado derecho. Rueda otra vez al lado opuesto y **vence a Wizrobe.** Vuelve a la sala principal y pasa por **la puerta de marco verde.** Si enciendes las tres antorchas tendrás acceso al interruptor que eleva la gran plataforma de la sala principal. Actívalo y vuelve donde el primer puente roto para derretir las estatuas de hielo y conseguir otra llave. Vuelve donde conseguiste el mapa y **dispara una flecha al ojo amarillo** que está congelado. Cuando hayas subido a la parte de arriba de la sala principal, vuelve a rodar como antes y derrite el hielo para pasar. Tras derrotar a unos monstruos de nieve y a dos dinalfos tendrás que **luchar de nuevo contra Wizrobe** para hacerte con la llave del jefe. Destruye con Darmani todas las partes azules de la gran plataforma [9] para que baje y quede al descubierto un nuevo camino. **Para vencer a Goth, tendrás que rodar más rápido que él** y atacarle con la espada cuando caiga.

EL VIAJE AL MAR

Pon rumbo al océano y **busca al Zora que flota en el mar.** Empújalo hasta la orilla para que te de **la máscara Zora.** Bucea hasta el noreste hasta encontrar la entrada a la fortaleza pirata. Con la careta de piedra, súbete a una barca para llegar a un interruptor que debes activar con Darmani. En el pasadizo acuático, empuja el primer bloque que veas y tira del segundo. Luego, en una sala con barriles, sube las escaleras y dispara una flecha al interruptor. Sigue hasta llegar a otro interruptor en el suelo. Cuando lo pises, **ponte sobre la alcantarilla y dispara** [10] **al de la**

CAPUCHA CONEJO



EL TIEMPO APREMIA

Primero tendrás que esperar a la primera noche y escuchar la confesión del hombre que hay sentado en el lavadero. Con la careta de Bremen en tu poder, ve al rancho Romani (espera al tercer día si no has desbloqueado el camino) y entra en el corral. Toca la marcha de Bremen para que te sigan todos los pollos. Cuando te sigan los diez, se convertirán en gallos y su dueño te regalará la capucha conejo, con la que correrás mucho más rápido.













pared. Después sube las escaleras y dispara un flecha al interruptor de enfrente para abrir la puerta de abajo. En el interior de la fortaleza, sube la torre de vigilancia y cruza el puente. Tendrás que **disparar una flecha a la colmena a través de los barrotes** para despejar el camino. Baja a la sala y **coge el gancho,** y métete en el acuario a por el huevo. Los otros tres están, si te orientas con el mapa, en la zona norte, al noreste y al sur. Para cogerlos tendrás que **usar el gancho en los pequeños pilares** y derrotar a las piratas guardianas. Cuando los tengas llévalos al laboratorio y **dirígete después a la Roca Pináculo.** La encontrarás si sigues los carteles en el fondo del mar **[11]**, salvo el segundo. Vence a las serpientes con las cuchillas de Mikau para hacerte con tres huevos más. Cuando eclosionen todos en el laboratorio, **aprenderás la Nueva Bosanova.** Ve al Cabo Zora y bucea hasta dar con el salón Zora. **Busca a Lulú y toca la Nueva Bosanova.**

TEMPLO DE LA GRAN BAHÍA

En la sala del molino, empuja dos llaves (una está bajo el agua). En la siguiente, bucea por el túnel que lleva las tuberías verde y roja **[12]**. Usa el gancho para llegar al mapa y sigue bajo el agua el rastro de la tubería roja hasta llegar a **la brújula.** Aquí mismo hay una llave pequeña en el fondo. Vuelve a la estancia principal y sigue el túnel de la tubería roja. Al llegar a la otra sala, sube por ella. **Acaba con el gran ojo quitándole las burbujas** y disparándole flechas. Ahora tienes que volver a la sala de la brújula y crear bloques de hielo sobre el agua para alcanzar la sala de Gekko. **Hazle caer con las flechas de hielo** y golpéale con la espada. Coge la llave y vuelve a la sala principal. La escalera bloqueada por el agua se puede usar ahora con las flechas de hielo. Activa la llave verde y vuelve donde encontraste el mapa. **Crea bloques de hielo** para llegar a una habitación donde, para llegar a la llave, tienes que congelar al enemigo. De nuevo en la sala principal sigue el túnel de la tubería roja y congela a un octorok para alcanzar otra llave. Ahora tendrás que volver donde activaste las dos primeras llaves de la mazmorra y **usar el gancho en una diana del techo [13]** para llegar a una nueva llave. Después desactiva la llave amarilla en la misma sala. Vuelve a la principal y sigue el conducto de las tuberías roja y verde. Dispara una flecha de hielo por el agujero por el que cae el agua y la noria se detendrá. Usa las plataformas y los ejes **[14]** para alcanzar una sala donde tendrás que subirte en los columpios y lanzar flechas de fuego al hielo que hay en el techo. Así alcanzarás otra llave verde. Vuelve a la estancia central y sigue la tubería verde. Sube por ella para dar con la última llave. **Para vencer a Gyorg, dispárale flechas de fuego** y, cuando esté aturdido, golpéale con **el ataque eléctrico de Mikau [15].**

VALLE IKANA

Cuando llegues al cementerio **toca la canción de curación delante del esqueleto gigante.** Dispárale flechas y véncele con la espada. El casco del capitán será tuyo. Espera a la noche del primer día y entra en la primera tumba a la derecha según entras al cementerio, pero habla antes con los esqueletos. Dentro **aprenderás la canción de la tormenta.** En la entrada al valle, y **con la capucha de Garo** (que consigues si derrotas a los hermanos Gorman en su circuito), habla con el Garo que hay en lo alto para poder pasar **[16]**. Al llegar al cañón Ikana, **congela a los octoroks para cruzar el río** y usa el gancho en los troncos secos para subir. Detrás de la casa que parece una caja de música hay una cueva. Entra y **toca la canción de la tormenta.** Luego vuelve a la casa, pon una bomba en la puerta y espera que la niña se aleje para entrar. Baja al sótano y toca la canción de curación ante el padre de la chica. Te harás con **la careta de Gibdo,** con la que pasarás desapercibido ante las momias del pozo.

EL POZO

Antes de entrar en el pozo que hay al oeste del cañón, es **indispensable que lleves 5 judías mágicas, 10 nueces, 10 bombas, un pez, y una botella de leche.** Usa estas cosas para negociar con las momias del pozo y que te permitan avanzar. **Una te pedirá un Poe,** pero no te preocupes, pues encontrarás uno en el mismo pozo. En la última sala enciende las antorchas para que aparezca **el Escudo Espejo.**

CARETA DE PIEDRA



PASA INADVERTIDO

Antes de ir a la costa deberías comprar una poción roja y dirigirte con Epona al valle Ikana (al este). Busca un círculo de piedras y verás, con la lupa de la verdad, un soldado fantasma. Cámbiale la poción por la careta de piedra. Con ella, podrás pasar desapercibido ante la mayoría de los enemigos, cosa útil, sobre todo, en la fortaleza de las piratas.

ANTIGUO CASTILLO DE IKANA

Tienes que entrar por la noche y llevar un barril de pólvora. Primero activa el interruptor para **reflejar la luz contra el bloque de sol.** Entra en la sala


19



20


21


22


23

principal, dispara al ojo de la columna izquierda. En la siguiente, golpea el interruptor, corre hacia el lado contrario donde hay otro ojo, y **golpéalo para poder usar la flor Deku** y alcanzar el que abre la puerta [17]. Al pasar, **usa la lente de la verdad para ver una plataforma invisible** que lleva al interruptor de esta sala. Cuando llegues arriba, **súbete a la repisa y localiza una flor Deku que lleva a otro interruptor.** Vuelve a la sala donde disparaste al primer ojo y haz lo mismo ahora con el de la derecha. **Acaba con la mano con la ayuda del reflejo del escudo y después derrota una vez más a Wizrobe.** Arriba encontrarás un suelo agrietado donde puedes poner el barril de pólvora. **Para derrotar al rey Yigorse, tendrás que quemar las cortinas** y reflejar la luz sobre él y sus esbirros [18].

TORRE DE PIEDRA

Sobre el primer interruptor hay que colocar un clon de Link, luego usar el gancho sobre el pilar de arriba y **poner un clon de Darmani en el segundo.** Súbete al pilar y mira hacia arriba para encontrar otro interruptor más. **Pon ahora un clon de Mikau.** Al cruzar al otro extremo, verás tres interruptores sobre los que **tendrás que colocar tres clones distintos, salvo el de Link Deku.** Después engánchate al pilar de arriba, pon un clon de Link y busca otro pilar para volver a subir. Ahora **toca poner uno de Darmani** y seguir usando el gancho [19]. **Haz un clon de Mikau, salta a través de los bloques y, de nuevo, coloca los tres clones sobre los interruptores.** Ahora, sigue la ascensión a través de tres pilares hasta dar con los tres últimos interruptores, que debes activar de esta forma: Link a la derecha, Darmani a la izquierda y Mikau en el centro.

TEMPLO DE LA TORRE DE PIEDRA

Entra por la izquierda y vuela una pared agrietada. Pon una de las cajas pequeñas sobre un interruptor y clones sobre los demás. En el patio, pon una carga para romper las baldosas oscuras y después **refleja la luz sobre el bloque de sol para conseguir el mapa con Darmani.** Golpea las estatuas para acabar con ellas y que aparezca una llave pequeña. Sube arriba y abre la puerta. Como Mikau, ve al túnel que hay bajo el agua pero, **antes de entrar, deja que la mano te lance hacia arriba para hacerte con otra llave pequeña.** En la siguiente habitación refleja la luz sobre el espejo unos segundos [20], y **cuando proyecte la luz corre a reflejarla sobre el bloque de sol. Coge la brújula.** Pasa por la puerta que había detrás del halo de luz y rompe la columna con Darmani. Comienza a **reflejar la luz en los espejos de la izquierda [21] hasta que llegue al bloque de sol.** Usa la flor Deku para llegar a una sala donde **tendrás que vencer al jefe Garo.** En la siguiente habitación, súbete a la estrecha plataforma que verás en la parte superior y que conduce a **Eyegole. Derrótalo disparándole flechas cuando su ojo se vuelva amarillo.** Ahora tienes que salir del templo y repetir aquella operación de los tres clones sobre los interruptores. Aparecerá, detrás de los bloques, **una gema roja. Dispárale una flecha de luz para dar la vuelta al templo.** Entra de nuevo y ve por la puerta de la derecha. Rompe el bloque que obstruye le camino con una flecha de luz. Usa la flor Deku para llegar, con ayuda de los ventiladores, a la parte de arriba de la sala. Sigue la plataforma hasta el interruptor que te dará una llave pequeña. Ahora tendrás que llegar a la parte más alta [22]. **Dale la vuelta a la siguiente sala para atravesarla con Darmani.** Después, tendrás que ir dándole la vuelta a la otra habitación **hasta conseguir empujar el bloque en el hueco que hay en el suelo.** Derrota otra vez a Wizrobe (mira que es pesadito, el hombre) y usa el gancho para llegar al cofre. Después utiliza las dos flores Deku para alcanzar el pasadizo de la derecha. Busca el interruptor y **pon un clon para llegar al cofre.** Ve por la puerta que había junto a la segunda flor Deku. De nuevo usa las flores para alcanzar el otro extremo. **Contra el vampiro, el mejor método es eliminar primero a los murciélagos con flechas de luz o bombas,** y después atacarle con la espada. Regresa donde las dos últimas flores y entra por la puerta que hay en una esquina [23]. Activa el interruptor y **lanza el gancho contra el cofre que aparece en el techo.** Vence de nuevo a Eyegole y **coge la Máscara del Gigante. Póntela para derrotar a Twinwold,** golpeando a los gusanos en la cola y... ¡hala, a correr, que ya está!

JEFE FINAL





MAGO MAJORA

Cuando se abra la torre del reloj, en la medianoche del tercer día, sube y toca la oda al orden. Llegarás a la mismísima luna, donde tendrás que hablar con el niño que tiene la Máscara de Majora. Ahora te enfrentarás a la encarnación de Majora. Tendrás que lanzarle flechas a su parte trasera y golpearla cuando caiga al suelo. Después se pondrá a lanzar un haz de luz que debes devolverle con el escudo espejo. Cuando tome su segundo cuerpo tendrás que ser más rápido que él y darle con la espada en las piernas. Y, por último, cuando adquiera su tercera forma tendrás que acercarte a él defendiéndote de sus latigazos con el escudo y golpearle en cuanto le tengas a tiro. Y disfruta del final.



El Faro de Marte: la batalla final

Con la Bola de Magma en tu poder, es el momento de usar el cañón en Loho. Tu buena acción tendrá su recompensa: nos quedaremos el CAÑÓN. Con él podremos derribar el muro en el Límite Norte con mayor facilidad y así tener el camino despejado hacia el último de los faros... ¡Vamos que ya queda menos!

1 LOHO

Ve hasta el pueblo y usa la Bola de Magma en el cañón para destruir el muro. Los habitantes de Loho te regalarán el cañón y lo transportarán hasta el barco [1]. Al otro lado del muro puedes desenterrar **dos corazones de gólem** -uno de ellos a la vista y el otro bajo una roca en la que debes usar **Elevar.** Pilla también al **Djinn Júpiter CALMA,** que está más a la izquierda.

2 LÍMITE NORTE Y EL PUEBLO DE PROX

Ve al norte, hacia la zona helada más allá de la Isla de Kalt. Allí verás el **Límite Norte y un gran muro de hielo bloquea el paso.** No hay problema, el cañón de Loho te permitirá destruirlo y avanzar.

El pueblo de Prox es paso obligado antes del Faro del Marte. Ahí te enterarás de que **Agatio y Karst ya han partido hacia el faro.** Además, resulta que hay una **Materia Oscura** al este del pueblo, semienterrada. Para hacerte con ella, tan sólo tienes que levantar primero la roca que está a la derecha según entras. Después no tendrás problema en desenterrarla.

Pilla también al Djinn que hay al norte, pasando bajo el puente. Primero empújalo y quedará enterrado por la nieve. Usa **Cavar y el Djinn Venus MOHO será tuyo** [2].

3 EL FARO DE MARTE
(al norte de Prox)

UNA NUEVA PSINERGÍA

Avanza hasta el piso de arriba. Allí, usa **Aplastar en la estaca que bloquea el camino** y ve hasta la siguiente pantalla donde hay un **bloque de hielo y también un Djinn Marte.** Usa **Pulverizar** para crear una grieta en el muro de hielo que hay debajo. Remátalo usando **Estallar.**

Cuando alcances las pequeñas cabezas de piedra que escupen fuego, mueve la estatua del dragón que hay a la izquierda hasta el otro extremo: bloquearás el fuego y podrás pasar. Usa **Prender** y el dragón escupirá una bola de fuego que agrietará el hielo. Da un rodeo y usa **Estallar en la grieta.** Parece una habitación sin ningún interés, pero si usas **Revelar** verás un **punto oculto de teletransporte.** Antes de usarlo necesitas esa psinergía, así que recuerda este punto cuando vuelvas (que será un poco más abajo en esta misma columna de texto).

Empuja la pequeña estatua del dragón para que se deslice a la izquierda, y ve a por el Djinn Mercurio GOTA. Luego podrás abrir el cofre que contiene **Telelapislázuli**. Este objeto, una vez equipado, te permite usar **teletransporte.** Úsalo cada vez que veas ese extraño símbolo -el mismo junto al cofre- en el suelo.

QUITANDO EL HIELO

¿Recuerdas el punto oculto de teletransporte? Pues bien, ahora que ya tienes esta psinergía, ve hacia allí. Alcanzarás una pantalla donde hay un interruptor que, cuando lo pisas, hace que **la cara que escupe fuego se desplace hacia la izquierda.** Tu objetivo es **alcanzar el extremo izquierdo lo antes posible,** mientras vas hundiendo estacas, antes de que el fuego llegue hasta la cabeza de dragón [3]. Si no lo haces con la velocidad suficiente, la bola de fuego te empujará de nuevo al inicio y tendrás que volver a repetir la operación.

Pilla la Espada Sonne (una muy buena arma), saltando entre las plataformas, y avanza hasta la pantalla donde hay **dos dragones congelados.** Primero utiliza Prender. **Dos grandes bolas de fuego agrietaran el hielo.** Entonces usa **Estallar y liberarás a los dragones Fulgor,** a los que debes derrotar a continuación.

A partir de nivel 36 no es difícil derrotar a estos dos dragones, que tienen cada uno 5000/5500 PV. Sus ataque no son ni muy poderosos ni demasiado rápidos. Así que prepara tus Djinn antes de empezar la pelea y utiliza primero todas las invocaciones. **Ahórrate las magias del tipo Marte porque apenas les hacen daño.** Luego remátalos con más hechizos, sin olvidar algún turno de pociones o magias de curación si las necesitas. Recibes **5000 puntos de experiencia.**

Al ser derrotados, los dragones te mostrarán su verdadera cara: Agatio y Karst. Tras la charla, pilla la **Estrella de Marte y colócala en la boca del**















dragón que te está hablando en ese momento (la Estrella de Marte está en la **Bola de Mitril de Félix**, por si acaso no la encuentras en el inventario de objetos). Cuando hagas esto, el **hielo desaparecerá del faro.**

■ **De vuelta a la entrada verás que una de las antorchas de la izquierda está ahora encendida.** Usa **Prender** para que la bola de fuego agriete el hielo del otro lado y así puedas entrar en una nueva zona donde verás al **Djinn Marte FUGA.** Derrótalo y otro bicho más al saco.

LOS 4 ESPÍRITUS

■ **A continuación lo que debes hacer es volver a la entrada.** Desde ahí sube las escaleras para llegar a la pantalla donde la cabeza de dragón te dirá: **"¡Si quieres alcanzar los cielos, prende en llamas los cuatro espíritus!".** Como puedes comprobar, hay cuatro grandes dibujos en las paredes que representan a dichos espíritus. Se trata de **aves, peces, dragones y la humanidad.** En cada dibujo verás ahora una puerta [4] y cada una te lleva hasta una zona diferente donde activar el espíritu correspondiente. Vamos a explicarlo.

La humanidad

■ **Lo primero que tienes que hacer es mover la estatua de la derecha, para desvelar una puerta escondida.** Entra y en la siguiente pantalla mueve la estatua que hay a la izquierda del todo. De nuevo aparecerá ante nuestros ojos otra puerta escondida. Pasa y, arriba, usa desplazar para **colocar los dos bloques en los huecos.** A continuación sube por la escalera para empujar el otro bloque, hasta que tape la llama, y **utiliza Arena en las dos baldosas bajo el fuego** para poder seguir adelante.

■ **Una vez arriba, y de nuevo en el exterior, ya puedes encender el primero de los cuatro espíritus.** Simplemente usa **Prender** para que el fuego de la antorcha alcance el dibujo de la pared. Eso mismo deberás repetirlo con el resto de espíritus.

Los dragones

■ **Usa Estallar en la pared izquierda, y pulsa el interruptor.** Basta esta pequeña "tontería" para **encender una de las dos antorchas que hay la sala.** A continuación revienta la pared derecha y usa Prender en la antorcha. De esta manera la cabeza de dragón escupirá una **bola de fuego que agrietará la parte central del muro.**

■ **Si estás donde creemos que estás, entonces puedes ver una pequeña llama saliendo de una tubería cortada.** Pues bien, empuja el trozo de tubería que falta y la llama seguirá su curso hasta salir por la cara en el extremo derecho de la sala. Así podrás **avanzar hasta mover por dos veces la estatua que hay a la derecha.** Con esta operación podrás quitar el trozo de tubería que habías colocado antes, y hacer que el fuego deje de fluir. Lo siguiente es salir al exterior, para **encender el espíritu de los dragones.**

Los peces

■ **En la zona donde tienes que deslizarte por el hielo, sigue este camino: izquierda, abajo, derecha, arriba, izquierda y arriba.** Alcanzarás la puerta que permite avanzar al piso inferior. Una vez abajo tienes que **unir los tres trozos de tuberías.** Lo primero que debes hacer es **congelar el charco de la derecha,** para que haga de tope cuando conectes la tubería. A continuación empuja otra de las tuberías arriba y congela el otro charco, de manera que quede como se ve en esta pantalla [5]. El pilar de hielo hará de tope y podrás conectar los dos trozos de tubería que faltan. Cuando los conectes, **el fuego encenderá la antorcha del piso superior.**

■ **Sube y utiliza Prender en la antorcha,** de forma que la llama termine alcanzando la cabeza y así consigas que **escupa una bola de fuego para quitar algunos bloques en la pista de hielo.** Ya sólo te queda salir fuera y encender el espíritu.

Las aves

■ **Utiliza Baguio en el punto de la izquierda y, una vez arriba, haz lo propio de nuevo a la izquierda.** Mueve entonces la estatua para bloquear el fuego, y regresa al principio. Pero esta vez, y ya **con el fuego bloqueado,** tienes que **usar la psinergía Baguio a la derecha.**

■ **Más adelante, mueve el bloque que está suelto para que fluya la corriente de Levitar,** y puedas pasar por encima de las llamas para alcanzar el punto de Baguio. Arriba puedes ver un **cofre que contiene psicristal y una cabeza de dragón escupiendo fuego.** Bien, lo que tienes que hacer es tan sencillo como esto: en el tiempo que pasa entre que la cabeza de dragón lanza una bola y otra, **corre hacia abajo y usa Revelar para ver una plataforma oculta** y poder avanzar. Ahora toca la pelea final.

LA PELEA FINAL

■ **Una vez que hayas encendido los 4 espíritus, en la estancia principal aparecerá un nuevo punto de teletransporte.** Utilízalo, y cuando llegues a la cima del faro, tendrá lugar el **encuentro con El Sabio.** Tras la charla, nos espera una buena **pelea contra el Dragón Mortal de tres cabezas.** Prepárate para la batalla.

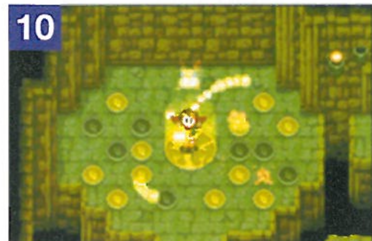
■ **El dragón tiene tres cabezas, y cada una 5000/5500 PV.** Es decir, que en total este **enemigo final nos desafía con 15000 PV.** Y encima **no las puedes atacar por separado,** sino que sólo desaparecerán de una en una. Cuanto más cerca estés de derrotarlo, más poderosos ataques te lanzará. Sobre todo es especialmente peligrosa la **invocación que hace de Ruina Cruel, un ataque que afecta a los cuatro de grupo y resta mucha vida.** Además, en cada turno es muy rápido y puede realizar al menos hasta 4 ataques casi seguidos. **Si llegas en torno al nivel 40, las posibilidades de éxito serán superiores.**

■ **Antes de la pelea prepara las invocaciones de Coatlicue, Eclipse y Thor [6].** Pero bueno, si además tienes otras como Caronte o Iris, pues mejor. **Una vez en combate, usa algún Djinn o magia para bajarle la defensa, y en el siguiente turno dale calor con las invocaciones.** No te olvides de usar Coatlicue, que recuperará los PV del grupo al final de algunos turnos. Sigue usando magias y Djinn para volver a "cargar" las invocaciones. Es buen momento para echar mano de **Poción Lluvia y Frascos** (¿te queda algo, verdad?). Cuando acabes con el dragón, prepárate a disfrutar del final...













Recorrido extra: Las últimas invocaciones

Cuando tengas la psinergía teletransporte, es momento de conseguir las lápidas de invocación más poderosas. Haz un esfuerzo y ponte con ello. No sólo encontrarás todos los Djinn y visitarás el Templo de Anemos, sino que además las cinco invocaciones te pondrán las cosas más fáciles en el combate final.

1 CUEVA DE LA ISLA
(en la isla del mar del tiempo)

■ **Usa teletransporte en el punto que hay al principio de la cueva.** Irás a parar a varios pasillos muy largos que te llevarán a la **pelea contra Centinela, el guardián del viento.** Pero antes, en el segundo pasillo hay una estatua que se mueve ligeramente. ¿Será un Djinn, tal vez? Pues sí, utiliza **Sismo frente a la estatua** para hacerle salir y pelea contra él. Es **Mercurio SERAC.**

■ **El Centinela tiene 9000 PV, y utiliza ataques poderosos como Fractura, Retroplasma o Rayo Agudo, además de curarse y aumentar su defensa** [7]. Sin embargo, la pelea puede ser fácil si llegas en el **nivel 40** y preparas todos tus Djinns. Dale con **Eclipse y Flauros** (muy dañina). **La recompensa es la invocación de Catástrofe.**

2 CUEVA DE YAMPI

■ **En la zona de las cascadas de arena ve a la que está a la izquierda del todo,** y usa **psinergía Arena** para entrar en la cueva. Dentro hay un **cofre con Agua Vital y un teletransporte.**
■ **Pilla el cofre con Materia Oscura y un Mitril de Plata que hay por ahí enterrado.** Hay también un **Orihalcón y el Djinn Venus CRISTAL,** en la pantalla donde debes hundir una estaca. Para cogerlo, dale al inventario en cuanto veas el bulto frente a ti y utiliza **Cavar para sacarle.**

■ **Balrog tiene 12000 PV pero es la pelea más sencilla.** Usa **Catástrofe** (le dañas 2500 puntos) y combínala con **Eclipse, Boreal o Flauros** [8]. Si preparas tus Djinn antes de la pelea, y te dedicas a **atosigar a Balrog lanzando una invocación detrás de otra,** apenas te dará problemas.

3 ISLA DEL TESORO
(al norte de Lemuria)

■ **Ahora que ya tienes Elevar es momento de pelear contra el Mago Estrella y obtener la invocación de Azul.** Por el camino, no te olvides pillar la **Túnica de Iris, Espada Fuego y el Djinn Júpiter MONZóN.**

■ **El Mago Estrella protege una lápida de invocación, así que toca pelear** [9]. En la batalla se rodea de **cuatro esferas para pelear.** El mago tiene unos 7000 PV, y las bolas en torno a los 400 ó 500 PV. La **bola Guardián** usa Protección sobre él, y dura al menos un turno. El **Refresco** le recupera al máximo los PV, con **Rezo Sincero. Trueno lanza psinergías** como **Fogonazo o Plasma Luz.** Por último, con **Furia utiliza Mina rabiosa.** Procura llegar con al menos **4 personajes** que superen el nivel 50.

■ **Elimina a toda costa las Bolas Refresco.** No tienen muchos PV, así que una sola ronda de ataques físicos o magias poderosas bastan para eliminarlo. También es **importante acabar con la Bola Guardián, para que el mago sea más vulnerable.** Lanza las invocaciones más poderosas que tengas (una ronda de Madre Gaia, Piroclasto, Retroplasma y Misil Helado) y no te olvides de **invocar a Coatlicue.** Usa también magias para aumentar la defensa y ataque del grupo, y al mago lánzale **magias que le bajen la agilidad, que lo paralicen; utiliza ataques para dormir a las bolas.** Y combina de vez en cuando ataques físicos directos a las esferas o al mago, con magias, Djinn e invocaciones.

4 EL TEMPLO DE ANEMOS **(en Mitdir)**

■ **Utiliza Teletransporte en el punto que hay en Mitdir, para ir al centro del Templo de Anemos.** Allí hay una puerta bloqueada y **cuatro grandes círculos con los símbolos de viento, agua, fuego y tierra,** rodeados por **18 círculos más pequeños.** Cuando hayas iluminado las 4 luces, y tengas los **72 Djinns,** la puerta de **interior secreto del templo se abrirá** [10].

■ **Pilla la lápida de Caronte nada más entrar. Luego ve a la pantalla donde la piedra se mueve como si fuera tu imagen en un espejo.** Llévala hasta el interruptor y la puerta quedará abierta. Más adelante hay una **baldosa con una flecha y 7 círculos.** Pasa por encima y súbete a la baldosa.

■ **Más adelante, y de nuevo en una pantalla con piedra "espejo", guíala al interruptor y, antes de continuar, baja para pillar un Orihalcon.** Llegarás a una pantalla con un puzzle. **Ordena las piezas como están en la imagen** [11] y luego usa **Levitar.**

■ **Dulahan tiene 16000 PV. Con todas las invocaciones que tienes en tu poder y en nivel 45/50, no debería haber problemas.** Uno de sus ataques más peligrosos es **Caronte,** pero si tu **atacas rápido con las invocaciones más fuertes** acabarás con él [12]. La **recompensa es Iris,** la invocación más poderosa del juego, que además **recupera todos los PV del grupo.**

LA LISTA DE YALAM: Todos los objetos que puedes forjar y sus características

PLUMA SYPLH (Puede convertirse en...)		
GUANTES AÉREOS	Suben defensa y agilidad	Defensa +37; agilidad +30
FLORETE SYLPH	Desata céfiro impío	Ataque +124
GORRO FLOTANTE	Resistencia al viento Sube suerte y defensa	Defensa +34; Resistencia a viento +20; Suerte 20%
ROPA FÉRICA	Recupera 200 PV	Defensa +38

PIEDRA LÁGRIMA (Puede convertirse en...)		
ANILLO ESPÍRITU	Recupera 160 PV para el equipo	Da 160 PV
BRAZALETE CLARO	Sube el poder del agua	Defensa +32; poder de Agua +25
DIADEMA PURA	Sube el poder del agua	Defensa +29; poder de Agua +20
BASTÓN NUBE	Crea la nube espanto	Ataque +98

POLVO ESTELAR (Puede convertirse en...)		
DIADEMA ASTRAL	Sube los PP.	Defensa +32; PP +14
CORAZA PLANETA	Sube el poder elemental.	Defensa +36; Poder de Viento +10
ESCUDO LUNA	Resiste la tierra (aumenta la defensa)	Defensa +36; Resistencia a Tierra +30
MAZA COMETA	Usa la Compresión	Ataque +105
ANILLO CÓSMICO	Bloquea la Psienergía del enemigo	Quita psinergía al enemigo

ORIHALCON (Puede convertirse en...)		
ARMADURA XYLION	Sube el ataque	Defensa +50; ataque +12
YELMO MILENIO	Sube los PV	PV +20; defensa +45
ESCUDO COSMOS	Resiste todos los elementos	Defensa +49; resistencia +20
GUANTES BIGBANG	Suben el poder del fuego	Defensa +47
HACHA ESTELAR	Profiere Golpe Estelar	Ataque +171
BASTÓN NÉBULA	Libera la inverestrella Interesante	Ataque +165
EXCALIBUR	Espada Larga. Libera Leyenda en teoría la mejor espada del juego. No es fácil obtenerla, la probabilidad de aparición es baja con respecto a los otros objetos.	Ataque +180

MATERIA OSCURA (Puede convertirse en...)		
ESCUDO TERRA	Sube el ataque (pero está maldito)	Defensa +48; ataque +5
CORAZA SECRETA	Débil contra tierra (maldita)	Defensa +48; Resistencia a Tierra -10
ESPADA OSCURA	Usa Pena Acheron (maldita) Sube mucho el ataque	Ataque +210
YELMO MIEDO	Sube el ataque y la defensa (maldito)	Defensa +48; ataque +10
DIADEMA DIABLO	Sube la evasión (maldita)	Defensa +50

PIEL DE DRAGÓN (Puede convertirse en...)		
BOTAS DRAGÓN	Suben defensa y resistencia	Defensa +13
YELMO DRAGÓN	Resistencia al agua y al fuego	Defensa + 42; resistencia agua y fuego +20
TÚNICA DRAGÓN	Resiste agua y fuego	Defensa + 42; resistencia a fuego y agua +18
ESCUDO DRAGÓN	Lo mismo que el Yelmo y la Túnica	Defensa +42; Resistencia a fuego y agua +15
MALLA DRAGÓN	También resiste, igual que las otras, al agua y al fuego	Defensa +44; Resistencia a fuego y agua +15

COLA DE SALAMANDRA (Puede convertirse en...)		
ESCUDO LLAMA	Resistencia al fuego	Defensa + 44; Resistencia a fuego +60
HACHA DE APOLO	Usa una ráfaga de fuego	+158 de ataque
ESPADA CANDENTE	Usa la Almenara	+157 de ataque
TÚNICA ARDAGH	Sube resistencia y poder de fuego	Defensa + 44; Poder +20; Resistencia +40
CETRO SALAMAND	Usa la Danza Fuego	+156 de ataque

CORAZÓN DE GOLEM (Puede convertirse en...)		
ESPADA ENORME	Provoca División	+155 de ataque
MAZA TUNGSTENO	Usa el Rotomartillo	+153 de ataque
MALLA CRONOS	Recupera PV	Defensa +47; PV máximo +20
GUANTES TITÁN	Suben los PV	Defensa +43; PV máximo +30
HACHA GAIA	Libera Madre Tierra	+163 de ataque

MITRIL DE PLATA (Puede convertirse en...)		
LEVATINE	Desprende Brillo Fogoso	+173 de ataque
YELMO MITRIL	Sube la evasión y los golpes críticos.	Defensa +44
ROPA DE MITRIL	Sube la evasión y golpes críticos	Defensa +49
BRAZAL MITRIL	Sube la evasión y golpes críticos, igual que las anteriores	Defensa +46
ESPADA MITRIL	Libera Olvido Albión	+160 ataque
DIADEMA PSIQUE	Defensa +39	





LUGARES DONDE ENCONTRAR ESTOS MATERIALES

Repasemos a continuación algunos de los lugares donde puedes pillar estos materiales (muchos de ellos también se pueden conseguir en combates aleatorios, como recompensa al ganar la pelea).

PLUMA SYPLH	En la Isla del Tesoro, una vez tienes Pulverizar, búscala en uno de los **seis cofres que hay muy juntos al comienzo.** También podrás encontrar **Pluma Sylph en Anhkol y la Torre de Tundaria.**
PIEDRA LÁGRIMA	En la **Ciénaga de Taopo** hay varias, al **oeste de Yalam.**
POLVO ESTELAR	También en la Isla del Tesoro, donde hay seis cofres muy juntitos, igual que también hay una Pluma Syplh. Busca otro Polvo Estelar en la **Ciénaga de Taopo.**
ORIHALCON	Obtienes uno si has transferido los datos de «Golden Sun». Te lo regalarán una vez que **Hans y los demás se hayan unido al grupo,** justo antes de subir en el barco volador. Hay otro en el **Faro de Marte y también otro en Yampi.**
PIEL DE DRAGÓN	Hay al menos una en el **cofre de la Isla sudoeste de Atteka.**
MATERIA OSCURA	Ganas una al **derrotar a Karst y Agatio en el Faro de Júpiter.** Puedes pillar más en **Prox, Cueva de Yampi y Templo de Anemos [13].**
COLA DE SALAMANDRA	Hay **dos en la Roca del Magma, en sendos cofres.**
CORAZÓN DE GOLEM	Busca en la **Roca del Magma,** en un cofre junto a una de las presas que vacían la lava. Y **otros dos en Loho,** tras derribar el muro con el cañón.
MITRIL DE PLATA	Puedes coger uno en la **Cueva del desierto de Yampi, y otro en Loho.**

HACHAS, CETROS, MAZAS Y ESPADAS OXIDADAS

ESPADA OXIDADA (Encontrada en la Roca del Agua) se convierte en...		
ESPADA LADRÓN	Provoca Reventón	Ataque +101

ESPADA OXIDADA (Encontrada en el océano al este de la Torre de Tundaria) se convierte en...		
SABLE PIRATA	Espada Ligera. Libera el Pez Escorpio	Ataque +136

ESPADA OXIDADA (Encontrada en Lemuria, con excavar cerca de la gallina) se convierte en...		
SABLE CORSARIO	Asesta el Golpe Lunar	Ataque +90

ESPADA OXIDADA (Encontrada en el océano, al oeste de Atteka) se convierte en...		
ESPADA ALMA	Usa Revientalmas	Ataque +141

MAZA OXIDADA (Encontrada en la Roca de la Madre Tierra) se convierte en...		
DEMONIO MAZA	Libera Ojo Maligno	Ataque +115

MAZA OXIDADA (Encontrado en el océano al este de la isla del tesoro) se convierte en...		
MAZA DE BRUJA	Impone la peste Wyrd	Ataque +108

CETRO OXIDADO (Hallado en el Lugar Sagrado) se convierte en...		
BASTÓN FRUNCE	Libera fuerza Flash	Ataque +126

CETRO OXIDADO (Lo encontrarás en la Cueva del Mar del Tiempo) se convierte en...		
DRACOBASTÓN	Usa ajamiento	Ataque +128

CETRO OXIDADO (Encontrado en el océano al oeste de Kalt) se convierte en...		
CETRO DE GOBLIN	Libera el Sargasso	Ataque +134

HACHA OXIDADA (Encontrada en el océano, al sureste de Lemuria) se convierte en...		
HACHA CAPITÁN	Sube la defensa	Ataque +95

HACHA OXIDADA (Encontrada en la Isla del Tesoro) se convierte en...		
HACHA VIKINGA	Usa Perlesía	Ataque +137

Atención: Si transferiste datos desde «Golden Sun», **rompe el tronco que hay junto a la herrería con Fuerza y ve hasta donde el suelo de arbustos.** Ahí, usa Baguio para descubrir una escalera y avanzar hasta el cofre donde te espera la **Masamune, una poderosa espada (Libera Chorrodragón y tiene ataque +161) [14].**

LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

BEYOND GOOD & EVIL
Desbloquear mini-juego de "Mármol":
Recoge 88 perlas o más para desbloquear este mini-juego.



BIONICLE: THE GAME
Desbloquear bonus:
Desbloquea el bonus en el menú de extras coleccionando todas las piedras de luz de cada Toa y completa un nivel.
Desbloquea a Takua Nuva: Completa el juego con los seis Toas desbloqueados.

CONFLICT DESERT STORM 2
Modo extremo:
Completa el juego en modo normal y después en modo difícil para poder jugar en modo extremo.
Curar a compañeros caídos:
Si un compañero es alcanzado y cae al suelo, lanza una granada de humo cerca de donde esté. Entonces podrás acercarte para curarlo sin correr ningún peligro.

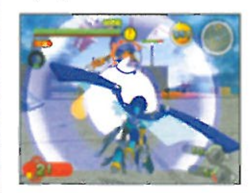


EL HOBBIT
Desbloquea diferentes armas:
Para encontrar determinadas armas, sigue las siguientes instrucciones:
Picadura: la encontrarás entre los tesoros del troll, en el tercer nivel de la caverna.
Rocas lanzables: se encuentran en un manzano de entre una arboleda, situada en la colina del primer nivel.
Bastón de viaje: encuéntralo en una bolsa dentro de un cofre, al final del primer nivel.

FIFA SOCCER 2004
Desbloquear tercera equipación:
Simplemente vence en las diferentes ligas para optener una tercera equipación de cada equipo, o sea:
- **Liga inglesa.** Vence a todos los equipos de esta liga para conseguir la tercera camiseta.
- **Liga francesa.** Vence a todos los equipos de esta liga
- **Liga alemana.** Vence a los equipos de esta liga.
- **Liga italiana.** Vence a todos los equipos de esta liga.para conseguir una tercera equipación
- **Liga mundial.** Vence a todos los equipos de esta liga.
- **Liga española.** Vence a todos los equipos de esta liga para conseguir la tercera equipación que te falta.



GOTCHA FORCE
Desbloquear distintos trajes de G-Red:
- **G-Red color original:** consigue completar el juego 3 veces.
- **G-Red color azul:** complétalo 4 veces.
- **G-Red color cristal:** ahora, 5 veces.
- **G-Red color plata:** consigue completar el juego 6 veces.
- **G-Red sombra:** pues no, no son 7. Ahora son 8 veces.
- **G-Red sombra Neo:** consigue completar el juego 9 veces.



HARRY POTTER QUIDDITCH: COPA DEL MUNDO
Movimientos de Equipo:
Coge todas las tarjetas de movimiento especial que puedas. Cuando tengas suficientes para un movimiento especial, aparecerá su nombre en medio de la pantalla. Si lo ejecutas en ese momento, subirá tu barra de Snitch bastante más de lo normal.
Subir barra de Snitch:
Ejecutando Combos sube muy rápidamente. Para realizarlos debes dejar pulsado L, R, o L+R mientras das pases o tiras a puerta. Si consigues hacer una larga jugada con muchos combos, verás subir la barra una barbaridad.
Jugar la World Cup:
Para poder jugar la Copa del mundo, primero deberás ganar a tres de los equipos de la escuela Hogwarts utilizando solo a una de las casas.



KIRBY AIR RIDE
Desbloquear personajes:
DESBLOQUEABLES EN EL MODO TRIAL
- **Meta-caballero:** destruye 1000 cajas o más.
- **Rey Dedede:** gana al rey Dedede en el nivel 24 de eventos.
- **Kirby marrón:** usa la super estrella y completa "Sandoola" en menos de 1 minuto 30 segundos.
- **Kirby verde:** usa el cañón para destruir a tus enemigos al menos 10 veces.
- **Kirby púrpura:** destruye enemigos con un vehículo, al menos 5 veces.
- **Kirby blanco:** construye un dragón y una hidra en el torneo.

DESBLOQUEABLES EN EL MODO AIR RIDER
- **Galax:** completa 100 vueltas en cualquier nivel.
- **Meta-caballero:** consigue volar durante al menos 30 minutos.
- **Rey Dedede:** destruye 1000 enemigos o más.
- **Kirby marrón:** usa la estrella alada y completa "Zeroyon Attack" en menos de 2 minutos 30 segundos.
- **Kirby verde:** cómete 3 árboles espadachines y gana la carrera.
- **Kirby púrpura:** completa 2 vueltas en "Airroom" en menos de 2 minutos 30 segundos.
- **Kirby blanco:** completa 2 vueltas en "Vallerion" en menos de 2 minutos 30 segundos.

Estrellas especiales:
- **Estrella sombra:** usa rapidamente los giros para matar a 10 enemigos.
- **Estrella alada:** comienza el primero en una carrera y gánala volando.
- **Estrella bulk:** completa "celestial valley" en menos de 3 minutos 20 segundos.

Desbloquear items:
- **Chikie:** colecciona 18 objetos diferentes.
- **Lartern:** termina todas las carreras el primero sin usar ningún objeto.
- **Sorpresa pintoresca:** consigue al menos 500 objetos.

Reglas extra:
- **Solo ítems de ataque:** completa "water" en menos de 56 segundos.
- **Solo ítems misteriosos:** completa en "top ride race" una vuelta sin rebotar con ninguna pared y llega el primero a la meta.
- **Cambio de ángulo de cámara:** completa una vuelta en "water" en menos de 10 segundos 50 décimas.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN
Códigos secretos
En el menu de cheats, escribe lo siguiente:
- **Tiro en la cabeza.** CICHLID
- **Todos los ítems repetidos.** LOACH
- **Siempre sniper.** LELEUPI
- **Escudo anti-balas.** GOURAMI
- **Inmortalidad.** BENGAL



METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Curiosidades:
- **Alexandra Roivas en la revista "Girlie magazine".** En una de estas revistas sale Alexandra roivas, de «Eternal Darkness». Abre la revista, haz un zoom y verás a la mozuela con bikini.
- **Poster de Anubis.** En la oficina de Otacon verás un poster en una pared de la zona a la que Otacon hace mención durante una escena de animación.
- **GameCube y pájaro pescador.** En la oficina de Otacon inspecciona el escritorio y encontrarás una GameCube y un martin pescador. Además, si miras al monitor, verás el logotipo de GC merodeando por la pantalla.
- **Yoshi y Mario.** Después de la pelea contra el ninja, tendrás algún tiempo para ver de nuevo la oficina de Otacon, busca un archivador y encontrarás unas figurillas de Mario y Yoshi. Dispara a Yoshi y nuestro amiguito verde dirá su nombre. Ahora dispara a Mario y, encima de tu cabeza, aparecerá el símbolo 1Up. Cada vez que le dispares, tu barra de energía se rellenará hasta el máximo.



- **Invisibilidad.** ZEBRA
- **Hombres con sombrero.** TETRA
- **Modo perfeccionista.** BOTIA
- **Granadas de goma.** MOOR
- **Balas de plata.** PLECO
- **Munición infinita.** DISCUS

POKéMON CHANNEL

Saltar intermedios: Mientras estás viendo la televisión puedes presionar L o R para saltar los intermedios.

Proyector de películas: Gana los cinco episodios de los hermanos Pichu y conseguiras un precioso proyector con el que ver tus películas.



PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

Regenerar vida automáticamente: Conecta tu GBA, con tu cable link y el juego Prince of Persia, a tu GameCube. Ahora regenerarás vida automáticamente.

Jugar al Prince of Persia original: Para este truco necesitas 2 mandos. Coloca un mando en el primer slot y el segundo mando en el slot 4. Ahora empieza un nuevo juego y, mientras estés en el balcón, mantén presionado el botón B en el segundo mando. Sin soltar, ejecuta la siguiente secuencia con el otro mando: A, B, Y, X, Y, A, B, X.

Desbloquear al príncipe original: Activa los tres botones especiales de Game Cube que encontrarás en el juego de GBA, luego conecta tu GBA, mediante el cable link, a tu GameCube.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES



Desbloquea el mini-juego de la caravana de Blazin: Colecciona un juego completo de cartas de mog de las distintas dinastías moguri y ve a la caravana de Blazin para activar el mini-juego. Ahora vuelve a las dinastías moguri para jugar a este nuevo juego, aunque solo podrás jugarlo con tu GBA conectada.

Mythril gratis: Normalmente el mythril cuesta 5.000 Gils en cualquier pueblo, sin embargo, en la corte de los demonios, los lagartos gigantes pueden dejar caer este objeto al ser eliminados.



RESIDENT EVIL: CODE VERÓNICA X

Lanzamisiles con munición infinita: Completa el juego con Calificación "A". Se tienen en cuenta el tiempo total y los sprays utilizados.

Jugar con Wesker en modo batalla: Completa el juego con Chris en modo batalla.



ROGUE OPS

Códigos:

- **PIES GRANDES:** derecha (3), izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda (3).
- **ARMA GRANDE:** X, X, X, X, Y, Y, Y.
- **BALLESTA EXPLOSIVA:** izquierda, derecha (2), izquierda, X, Y, R, L, X, Y, izquierda, derecha.
- **SNIPER EXPLOSIVO:** R, L, derecha (2), izquierda (2), derecha (2), L, R, X, Y.
- **MITAD DE DAÑO:** X, X, Y, Y, izquierda (2), derecha (2), Y, Y, X, X.
- **SALTAR NIVEL:** R, X, R, Y, R, izquierda, R, derecha, R, L, L, X, L, Y, L, izquierda, L, derecha, X.
- **MATAR DE UN SOLO DISPARO:** Y, izquierda, derecha (2), izquierda, Y, R, L, Y, X, X.
- **ESQUELETO:** izquierda (3), derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha (3).
- **MUNICIÓN INFINITA:** X, Y, X, Y, X, Y, X, Y, izquierda, Y, X, Y, X, Y, X, Y, X.
- **VIDA INFINITA:** izquierda, derecha (2), izquierda (2), derecha (2), izquierda (2), derecha (2), izquierda, X, X.
- **CÁMARA ESPÍA INFINITA:** izquierda (2), derecha (2), L, L, R, R, X, X, Y, Y.
- **TOC INFINITO:** Y, Y, X, X, izquierda, derecha (2), izquierda, R, L, R.



SONIC HEROES

Desbloquear una historia extra: Colecciona las siete esmeraldas del caos y completa todas las historias.

Nuevas carreras para 2 jugadores:

- **Batalla por equipos:** colecciona 20 emblemas.
- **Pantalla especial:** colecciona 40 emblemas.
- **Carrera anillo:** colecciona 60 emblemas.
- **Carrera "Bobsled":** colecciona 80 emblemas.
- **Carrera rápida:** colecciona 100 emblemas.
- **Carrera experto:** colecciona 120 emblemas.



SSX 3

Desbloquear personajes ocultos:

- **Brodi:** En "Cheats" escribe "Zenmaster".
- **Eddie:** En "Cheats" escribe "Worm".
- **Luther:** Escribe "Bronco" en el apartado de "Cheats".
- **NW Legend:** Completa las tres metas de todos los picos.
- **Snowboarder desconocido:** Completa las tres carreras de todos los picos.
- **Svette Luther:** Completa toda la colección de juguetes.
- **Stretch:** Completa toda la colección de pósters.
- **Hiro:** Completa toda la colección de cartas.
- **Gutless:** Consigue una medalla en todos los eventos de montaña.

TAK Y EL PODER JUJU

Códigos: Mientras juegues, pausa y ejecuta las siguientes secuencias:

- **100 PLUMAS:** B, Y, X, B, Y, X, B, Y.
- **TODAS LAS SECUENCIAS DE CINE:** izquierda, derecha, B, B, X, X, izquierda, derecha.
- **TODOS LOS JUJU POWER-UPS:** arriba, derecha, izquierda, abajo, Y, X, B, abajo.
- **TODAS LAS PIEDRAS LUNA:** Y, Y, B, B, X, X, izquierda, derecha.
- **TODAS LAS PLANTAS:** B, Y, X, izquierda, arriba, derecha, abajo (2).
- **TODOS LOS ORBES:** Y, arriba, izquierda, B, derecha, X, abajo, arriba.
- **MENÚ DE TRUCOS:** B, X, Y, Y, B, X, Y, Y.



WALLACE & GROMIT

Todas las armas y munición infinita: Mientras estés jugando, ejecuta la siguiente secuencia: Z, A, B, Y, R, X y a partir de ahora tendrás todas las armas y munición infinita.

WORMS 3D

Desbloquear las armas secretas: En el modo de juego "desafío", completa el tercer tipo de desafío con oro para conseguir un arma secreta. En el "deathmatch", completa el nivel 10 para conseguir otra arma secreta.

JAMES BOND 007: TODO O NADA



Accesorios y armas:

- **PISTOLA DE ORO:** en el menú pausa pulsa X, Y, A, X, Y.
- **BATERÍA MEJORADA:** en el menú pausa X, B, B, A, X.
- **TRACCIÓN MEJORADA:** pulsa X, A, A, B, Y.
- **GRANADA EPM:** completa la misión "El Puente Pontchartrain".
- **GRANDA FRAG:** completa la misión "Bajo Zero".
- **LLAVE NETWORK:** completa la misión "Plan de Diavolo".
- **CAPA-Q:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **ARAÑA-Q:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **DARDO ARAÑA-Q:** completa la misión "Plan de Diavolo".
- **ARAÑA EXPLOSIVA:** completa la misión "Una Muestra de Fuerza".
- **NANO ARAÑA-Q:** completa la misión "Plan de Diavolo".
- **CUERDA DE RAPPEL:** completa la misión "Bajo Zero".
- **COCHE RC:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **DARDO SOMNÍFERO:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **GRANA DE DISTORSIÓN:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **VISIÓN TÉRMICA:** completa la misión "Bajo Zero".

Personajes multijugador: Consigue "puntos multijugador" completando misiones y/u objetivos en el modo cooperativo, y después usa dichos puntos para desbloquear personajes en el modo arena.

Desbloquear aumentos: Consigue medallas de platino para desbloquear los siguientes aumentos:

- **TODAS LAS ARMAS:** 17 medallas de platino.
- **CAPAS:** 13 medallas de platino.
- **DOBLE MUNICIÓN:** 7 medallas de platino.
- **DOBLE DAÑO:** 9 medallas de platino.
- **MUNICIÓN LLENA:** 11 medallas de platino.
- **BATERÍA LLENA:** 15 medallas de platino.
- **PISTOLA DE PLATINO:** 1 medalla de platino.
- **MODO DE CONDUCCIÓN LENTA:** 25 medallas de platino.
- **MUNICIÓN INFINITA:** 23 medallas de platino.
- **BATERÍA INFINITA:** 19 medallas de platino.



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

BUSCANDO A NEMO

Códigos:
Entra en el apartado códigos, dentro del menú de opciones, y escribe los siguientes códigos para visitar cualquier nivel en el juego de nuestro acuático amigüelo:

Nivel 2	HZ5I
Nivel 3	ZZ5I
Nivel 4	8061
Nivel 5	7KPI
Nivel 6	8JPI
Nivel 7	3N6J
Nivel 8	MP3K
Nivel 9	L67K
Nivel 10	45ZK
Nivel 11	3NGH
Nivel 12	4PHC
Último nivel	H0C0

DIGIMON BATTLE SPIRIT

Cómo conseguir los Digimon ocultos:

Black Agumon y Black WarGreymon
Completa el juego dos veces con dos personajes distintos.

Gabumon y Omnimon
Completa el juego con todos los personajes básicos, Lopmon y Black Agumon.

Impmon
Completa el juego con 300 o más D-Spirit, y acabando con Impmon.

Lopmon y Kerpymon
Completa el juego con tres personajes distintos.

ISS

All-Stars africanos
Gana la copa internacional con un equipo del continente africano.

All-Stars americanos:
Gana la copa intercontinental con un equipo americano.

All-Stars asiáticos
Gana la copa intercontinental con cualquier equipo asiático.

All-Stars europeos
Que sea ahora un equipo europeo, el campeón de la copa esa.

All-Stars mundiales
Gánala con cualquier equipo escogido entre los de todo el mundo.

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Personajes Secretos.
Para poder reclutar a estos personajes debes dejar algún hueco libre entre tus filas. El número máximo de personajes que puedes llegar a tener es de 24, así que, acoge a 23 o menos.

- **Ezel:** Después de la misión 23, ve a hablar con Ezel en Cadoan, y escoge la opción de Cotilleo. Te explicará que necesitan un mediador entre el palacio y la resistencia. Ve a la taberna y elige la misión "Reconciliación". Al concluirla, se unirá al grupo. Antes de tener acceso a esta misión, debes haber concluido las que te ofrece anteriormente el propio Ezel: "La Resistencia" y "Nueva anti-ley".



- **Babus:** Tras terminar con las primeras 24 misiones, concluye la misión "Algo Perdido". Después entra en cualquier ciudad y verás a Babus en la taberna, buscando a Marche. Cuando llegue intentará convencerlo para que vaya al Valle de Ambar en su lugar, aunque finalmente irá el solo.



En el momento en el que abandone la taberna, entra de nuevo en ella y compra la misión "Con Babus". Si no lo haces en este momento y viajas por Ivalice antes de entrar a la taberna, la misión no está disponible. Después del combate, Babus decidirá unirse a tu grupo.



- **Shara:** Tras concluir las primeras 24 misiones, haz la misión "Un grito". Después entra en cualquier ciudad, momento en el que Shara te preguntará si puede unirse a tu clan.



- **Ritz:** Tras concluir las primeras 24 misiones, compra la misión "Nieve asesina". Ritz te pedirá permiso para acompañarte en dicha misión, después de la cual se unirá al clan de Marche. Antes de tener acceso a esta misión, debes haber concluidos varias misiones en las que participa Ritz, "S.O.S." y "Viejos amigos".



- **Cid:** Se unirá al clan sólo cuando hayas completado las 300 misiones de las que consta la aventura.

KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND

Modo maestro
Completa el juego por lo menos una vez. Ahora, si entras en el menú de minijuegos, veras este nuevo modo disponible.

Modo extra
Completa todo el juego consiguiendo el 100% en el ranking, y accede a este nuevo modo en el menú aventura.

Meta-Caballero
Completa el anterior modo, o sea, el modo extra, al 100% para desbloquear esta opción en el menú de minijuegos.



MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR

Consigue nuevos modos:

Modo Max Gl:
Completa todas las misiones con medalla de plata o superior.

Modo Supervivencia:
Completa todas las misiones consiguiendo la medalla de oro.



MEGA MAN ZERO 2

Modo difícil:
Completa el juego. Ahora manten pulsado el botón "L" y, sin soltarlo, empieza un nuevo juego. Este nuevo juego será en modo... difícil. ¡Para jugones profesionales!

Forma Proto:
Completa el juego en modo normal. Ahora, cuando vuelvas a jugar una partida, tendrás, disponible la forma proto.

Cómo cargar armas en modo difícil:
Normalmente no puedes cargar algunas armas en modo difícil, como el boomerang, por ejemplo. Para conseguirlo, selecciona el arma que no puedes cargar como arma secundaria, y empieza a cargar tu sable. Cuando esté cargado, cambia tu arma secundaria por la principal y podrás cargar el arma que antes no podías. Hazlo cada vez que quieras cargarla.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Desbloquear todos los coches y aumentos:
Para desbloquear todos los coches y todos los aumentos de los mismos, tienes que completar el modo "GO Underground" quedando el primero.

POKéMON PINBALL: RUBÍ Y ZAFIRO

Cómo capturar a Jirachi:
Ve al área en ruinas y usa la "slot machine" **hasta que aparezca Jirachi.** A partir del momento en que aparece, dispondrás de **sólo 30 segundos** para atraparlo, asi que, date prisa en cogerlo.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

Desbloquear niveles:

- **Fanghorn:** Completa el juego con todos los personajes.
- **Weathertop:** Colecciona todos los artefactos que encuentras con cada personaje
- **Abismo de Helm:** Completa el juego con cualquier personaje.
- **Moria:** Completa el juego con cualquier personaje.

Desbloquear a Smeagol:
Completa el juego con dos o más personajes.

SONIC BATTLE

Códigos:
Introduce los siguientes códigos para desbloquear las siguientes cartas:

- **ALOGK:** carta de combo de Amy.
- **EKITA:** carta de combo de Chaos.
- **ZAHAN:** carta de combo de Cream.
- **TSUET:** carta de combo de E-102.
- **YU3DA:** carta de combo de Knuckles.
- **AHNVO:** carta de combo de Rouge.
- **75619:** carta de combo de Sonic.

SONIC PINBALL PARTY

Desbloquear mini-juegos de Casinópolis:

- **Mini-Juego del bingo:** Elimina a Amy en el modo historia.
- **Mini-Juego de la Tabla de Samba:** Elimina a Knuckles en el modo historia.
- **Mini-juego de Traga-**

perras: Elimina a Tails en el modo historia. Todos los minijuegos ocultos desbloqueados los encontrarás en el menú de Casinópolis.



STAR WARS: FLIGHT OF THE FALCON

Códigos:
¿Quieres saltar de fase cual Jedi? Pues entra en el apartado de cheats y pon los siguientes códigos:

Nivel de bonus . . RRV2
Episodio 4 . . . . . TGHK
Episodio 5 . . . . . 8TV2
Episodio 6 . . . . . TSB2
Desbloquear todos los niveles y bonus . . 4?6C

STUNTMAN

Cheat mode
En la pantalla donde salen los programadores (Fernando y Guillaume), pulsa a la vez **Izquierda, Derecha, Select y B.** Ahora, durante el juego, podrás saltarte las pruebas que quieras pulsando **Start + Select.**

Desbloquear todos los coches y pruebas
En el menú de modos de juego (Stuntman, Career, Arena, etc.) pulsa **Izquierda, Derecha, Select y B** para tener, desde ya mismo, todos los coches y pruebas.



TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

Códigos:
Ve al nivel que quieras:

- **Inicio** JGSGF
- **Nivel 2**....... NRBGB
- **Nivel 3**....... RWHGK
- **Nivel 4**....... NGGGC
- **Nivel 5**....... BMFGT
- **Nivel 6**....... LRHGF
- **Nivel 7**....... NRPGD
- **Nivel 8**....... RLPGJ
- **Nivel 9**....... LWRGH

YU-GI-OH! LAS CARTAS SAGRADAS

Capacidad de baraja +100
Introduce 98025229 en la máquina de la tienda de cartas para que la capacidad de tu baraja aumente 100 cartas. Solo puedes hacerlo una vez.

YU-GI-OH! WORLD CHAMPIONSHIP TOURNAMENT 2004

Créditos: Para verlos con el antiguo logo de Konami, pulsa, en el menú de selección: arriba (2), abajo (2), izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A.

Desbloquear Boosters:
Para desbloquear los boosters no contaran las veces que pierdas o empates, solo las veces que ganes.

- **Blue Millennium Booster.** Derrota al cazador estraño diez veces.
- **Blue Premium Booster.** Derrota al cazador estraño veinte veces.
- **Blue Premium Booster.** Vence a Yami Yugi veinte veces.
- **Blue/Green Millennium Booster.** Gana a Strings diez veces.
- **Blue/Green Premium Booster.** Vence a Strings veinte veces.
- **Dark Ruler Hades Booster.** Derrota a Bandit Keith diez veces.
- **Gold Millennium Booster.** Gana a Odion diez veces.
- **Gold Premium Booster.** Derrota a Odion veinte veces.
- **Green Premium Booster.** Vence a Simon veinte veces.
- **Guardian Sphinx Booster.** Supera a Pegasus diez veces.
- **Jinzo Booster.** Derrota a Weevil diez veces.
- **Orange Premium Booster.** Machaca a Yami Marik veinte veces.
- **Pink Premium Booster.** Supera a Yami Bakura veinte veces.
- **Purple Millennium Booster.** Gana a Umbra y a Lumis diez veces.
- **Purple Premium Booster.** Derrota a Umbra y Lumis diez veces.
- **Purple Premium Booster.** Vence al ordenador de duelos veinte veces.
- **Red Millennium Booster.** Gana a Arkana diez veces.
- **Red Premium Booster.** Derrota a Arkana veinte veces.
- **Relinquished Booster.** Machaca a Rex Raptor diez veces.
- **The Masked Beast Booster.** Supera a Maku Tsunami diez veces.
- **Thousand-eyes Restrict Booster.** Gana a Bonz diez veces.



- **Toon Summoned Skull Booster.** Consigue diez victorias contr Espa Roba.
- **Yamata Dragon Booster.** Vence a Joey Wheeler diez veces.
- **Zombrya the Dark Booster.** Derrota a Mai Valentine diez veces.

DRAGON BALL Z: TAIKETSU



Cómo desbloquear personajes ocultos:

- **ANDROIDE N°16:** completa el modo torneo con el androide n° 18.
- **BROLY:** completa el modo "tourny" con el mismo personaje todo el tiempo.
- **BOO:** completa el modo torneo con Piccolo.
- **CÉLULA:** completa el modo torneo con el androide n° 16.
- **FREEZER:** completa el modo desafío con Vegeta.
- **GOTENKS:** completa el modo desafío con Gohan.
- **NAPPA:** completa el modo "tourny" con Vegeta.
- **RADIZT:** completa el modo "tourny" con Gohan.



La **conexión total,** estrella del último Zelda.

- GAMECUBE-GBA
- OTOÑO
- NINTENDO
- AVENTURA RPG

ZELDA: FOUR SWORDS PLUS

La conectividad total ataca de nuevo. Viene de Final Fantasy y ahora apuesta por el nuevo Zelda. Saca tu GBA, conéctala, llama a tus amigos, y… La mecánica es sencilla: un enorme mundo en 2D y cuatro links en pantalla. Cada uno puede decidir su camino, y cuando entréis en una mazmorra, sólo se verá en vuestra pantalla de GBA (en la tuya, sí, tú). El reto es colaborar, pues se trata de avanzar resolviendo puzzles y cargándose enemigos, pero también competir por conseguir el mayor número de monedas. Si quieres jugar tú solo, tranquilo, el modo "Hyrule" está pensado para eso, sin GBA y con la aventura por delante.

Conexión total. *El mapa principal estará en la pantalla de la tele, y cuando accedáis a una mazmorra, sólo la podréis ver en la pantalla de vuestra Game Boy Advance.*

¡A competir! *Los verdaderos piques estarán en los modos Shadow Battle (el juego se convierte en un "ring" de wrestling para Links) y Navi Trackers, donde el reto será buscar ítems.*

Qué bonito. *Sí, claro, son guays, porque además son los escenarios de siempre de Zelda. En ellos transcurrirá la nueva aventura, con gráficos 2D y vista aérea.*

Todos a una. *Competir será la salsa, pero el reto principal será colaborar. Los cuatro Link deberéis avanzar juntitos para echaros una mano resolviendo puzzles.*

▸▸GAMECUBE
▸▸JUNIO
▸▸ACTIVISION
▸▸AVENTURA CON PUZZLES

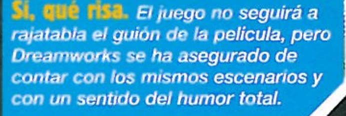
SHREK 2

Activision dará a «Shrek 2» el toque de "juego-de-película" que le faltó a la primera parte. ¿Cómo? Haciendo una aventura con encanto, que sepa mezclar acción y puzzles con detalles rompedores. Por ejemplo, que nuestro ogro favorito vaya acompañado siempre de tres personajes que podremos controlar en cualquier momento. Así, habrá que combinar las diferentes habilidades de cada uno para avanzar y resolver todos los puzzles. Trabajarán las neuronas y también las mandíbulas, porque estará lleno de parodias... ¡como la película!



El **ogro** más simpático nos presenta su nueva **película.**





Sí, qué risa. *El juego no seguirá a rajatabla el guión de la película, pero Dreamworks se ha asegurado de contar con los mismos escenarios y con un sentido del humor total.*



Juégalo o déjalo. *El juego tendrá un sistema que permitirá unirse a la aventura hasta cuatro jugadores en cualquier momento, y abandonar el juego también cuando quieran.*



Todos únicos. *Cada héroe tendrá una habilidad que tendremos que compartir con el resto del equipo. Shrek será único a la hora de lanzar objetos "tochos".*



De moda. *Pues sí, acción y puzzles, como las aventuras que se llevan. Sin duda que este nuevo «Shrek» va a causar más sensación que la primera entrega. Ya lo veréis, ya...*

Potter vuelve con un juego **cargado de magia** a tuttiplen

- GAMECUBE
- MAYO-JUNIO
- ELECTRONIC ARTS
- AVENTURA



HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

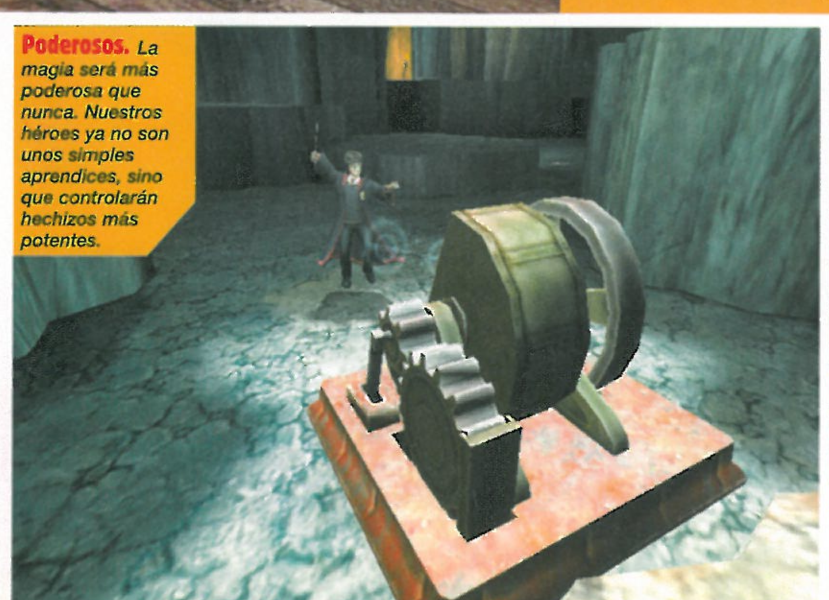
Para nosotros, 'El Prisionero...' es el mejor libro de Potter hasta ahora; posiblemente será la mejor película; y por la pinta que tiene el juego, promete arrasar. ¿Lo habéis leído? Entre los dementores, los animagos, las nuevas criaturas, el descubrimiento del pueblo junto a Hogwarts... el libro nos ha sumergido en una aventura sin límite. Y lo mismo conseguirá un juego que incluirá muchísimas novedades. Entre ellas, tomar el control de Harry, Ron y Hermione para colaborar en la acción, volar con el hipogrifo, o manejar a Hedwig.



Colabora. *Cada personaje tendrá unas habilidades; el secreto estará en combinarlas con criterio para avanzar en un juego que promete más acción y puzzles que nunca.*



Más aventura. *Harry, Hermione y Ron han crecido, tienen más responsabilidad y durante el juego van a meterse en muchos más líos. Prepárate para una aventura genial.*



Poderosos. *La magia será más poderosa que nunca. Nuestros héroes ya no son unos simples aprendices, sino que controlarán hechizos más potentes.*



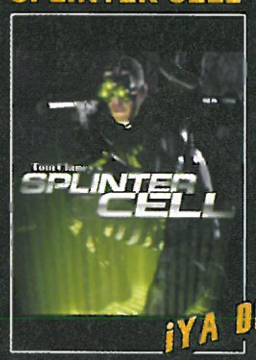
De cine. *Por contaros algo del aspecto técnico, el motor de la anterior entrega se ha revisado, con nuevas texturas y efectos de luz que nos van a dejar impresionados.*



LOS MEJORES JUEGOS EN TU MÓVIL

LA INFILTRACIÓN CONTINÚA CON LA SAGA TOM CLANCY' S SPLINTER CELL

SPLINTER CELL



SPLINTER CELL EXTENDED OPS



¡YA DISPONIBLE!





Para descargarte uno de estos juegos u otro de nuestro amplio catálogo, envía un SMS al 5525* con el texto JUEGO NA5X3 y sigue las instrucciones. Ej. JUEGO NA5X3 al 5525

O llama al 806 556 555y sigue las instrucciones. Atención: tu teléfono tiene que estar configurado para wap. Si tienes alguna duda contáctamos en www.gameloft.com en la sección de ayuda.**

PRINCE OF PERSIA







OPS2: 9.4/10
"EL Príncipe de Persia vuelve por la puerta grande"

SIBERIAN STRIKE



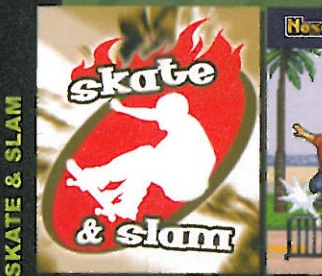
Hobby Consolas: 82%
"Estos juegos siempre consiguen enganchar"

XIII



OPS2: 9.2/10
"Si buscas un juego de disparos divertido y variado, XIII es para ti"

SKATE & SLAM





www.midlet-review.com
"¡Es fantástico poder realizar tan arriesgadas acrobacias!"

*Vía SMS cuesta 1,04€/SMS (3 SMS por descarga de juego). También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para recibir el juego.
Nos reservamos el derecho a utilizar los datos para posibles operaciones futuras. Gameloft podría contactarte para ofrecerte nuevas promociones de sus juegos. Dispones no obstante de un derecho de acceso, rectificación y limitación de datos. Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com
** Vía 806: 1,06 €/min desde una línea fija y 1,40€/min desde un móvil IVA incl.

Móviles compatibles del catálogo de Gameloft.


Sony Ericsson T610


Nokia 3510i


Samsung E700


LG 5300i

Motorola V500

Nokia 3510i, Nokia 7210, 7250, 6610, 6100, 5100, 3300, 3100, 3200, 6800, Nokia 7650, 3650, Nokia 3410, N-Gage
Sony Ericsson T610, Sony Ericsson Z600
Motorola T720, Motorola V300, V500, V525, V600
Sharp GX10, Sharp GX20
Samsung E700
LG 5300i, 5400, 7100
Sagem My V-65
Siemens C55,C60,M50,M55,MC60,SL45i,SL55,S55

No todos los juegos están disponibles para todos los terminales.

Más juegos de calidad en



www.gameloft.com

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

SONIC ES MI TESORO Y SÓLO MÍO

Hola NA. Eso de que «Sonic Heroes» sea multiplataforma es un poco decepcionante, pero bueno el juego no está nada mal. ¿Se sabe si habrá en un futuro algún «Sonic Adventure 3»? ¿O el próximo se quedará como «Sonic Heroes 2»? Espero que sea un nuevo Adventure porque Heroes no me acaba de convencer y ya de paso que sea exclusivo de GameCube, je, je. Otra cosa. En los nuevos Pokémon de GameCube, ¿los bichos tendrán su vocecilla de la serie?, ¿o harán esos ruiditos de la Game Boy que ya cansan lo suyo?

Luis Molina. Barcelona

NA. Sí Luis, un poco decepcionante. Sonic es una cosa muy "nuestra", y no nos gusta compartirlo. De hecho, ¿a que no adivinas qué versión se está vendiendo mejor? Sí, la de GameCube. Espera que ahora nos ponemos la peluca de la pitonisa Lola y... ¡no Jimmy, no enciendas las velas negras! Esto, a ver en la bola, pues sí, sí se ven nuevos Sonic en el horizonte. Sega por un lado ha confirmado que habrá nuevo ¿Heroes? para final de año, y THQ tiene a punto el nuevo Advance 3 para GBA. Ya lo sabes. Y ahora, ¿cómo que estás cansado de los "Pika, pika"? Pues entonces te alegrará saber que en «Pokémon Channel» las voces serán las de la serie de dibujos, y que estará todo en castellano. En «Colosseum» no nos han confirmado nada aún, pero nosotros contamos con ello.

ANSIOSO CON LA NUEVA DS

Vuestra revista mola mazo, pero deberiais sacarla cada semana y que viniera con demos jugables. También deciros que me gustaría que publicarais una preview gigante sobre Game Boy Advance DS en cuanto tengáis informacion, y una guía de «Mario y Luigi» de GBA y una preview de «Pokémon Channel» si no es mucho pedir...

Carlos Rosado Gaston. Tafalla (Navarra)

NA. Gracias Carlos. Tomamos nota de tus halagos, colgamos la nota en la pared de enfrente, y la leemos en momentos de cansancio total. Ah, y las sugerencias también las tenemos en cuenta, por supuesto (aunque lo de sacar la revista cada semana... ¿es que quieres que nos dé un infarto?). La nueva DS será la estrella de los próximos números. Ya tenemos a nuestro enviado especial en la puerta del hotel donde se va a presentar. Él nos ha pasado un buen rumor, como que una de las pantallas podría ser táctil. Y una noticia interesante: THQ ha confirmado oficialmente que programa para la nueva máquina.

LA CARTA DEL MES

NINTENDO 5 EN EL E3 DE 2005

Estimados amigos. Soy un "viciao" de Nintendo y he alucinado al leer lo que habéis publicado sobre la nueva Nintendo DS. Además de esta consola, ¿sabéis si Nintendo está trabajando en más nuevas máquinas? Si es así, ¿cuándo creéis que podrían llegar a España?

Xavier Delgado. Tarragona.

NA. Sí que hay noticias, sí. En este último mes Nintendo ha dicho unas cuantas cosas muy interesantes sobre su futuro. GameCube vivirá una nueva época dorada los dos próximos años. Vamos a tener juegos REVOLUCIONARIOS y también se están diseñando periféricos "rompedores". Uno de ellos podría ser un "dispositivo que mejora la jugabilidad", en palabras de Satoru Iwata, presidente de Nintendo, para 2005.

El proyecto N5, la consola que sustituirá a la Cube, será presentada en el E3-2005. Esto lo ha dicho Yasohiro Minagawa, Jefe de Relaciones Públicas de Nintendo Japón, y añadió que la consola "ofrecerá una experiencia que podrán disfrutar por igual chavales, adultos y mujeres". ¡¡Menudo puntazo!!

Satoru Iwata, el presidente de Nintendo

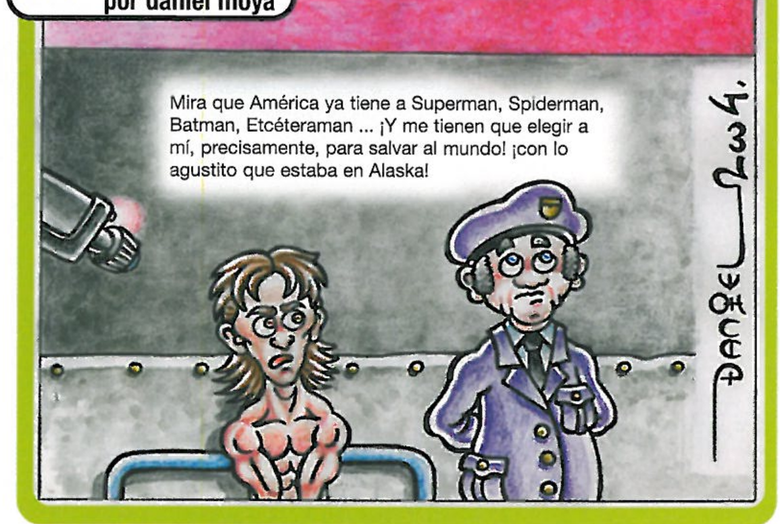


¿Será así? Internet está llena de propuestas con bocetos del aspecto que podría tener Nintendo DS.

NO ENCUENTRO NINGÚN «RESIDENT EVIL ZERO»

Hola a todos y gracias por abrir la sección Zona Zero. Soy un fan de la saga «Resident Evil», y hace unas semanas decidí comprarme el «Resident Evil Zero». El problema estuvo en encontrarlo, busqué durante 3 días por toda Barcelona, incluso en tiendas especializadas como "Centro Mail" donde me dijeron lo siguiente: "Este juego ha sido descatalogado y su distribuidora ya no nos mandará más". Finalmente, por suerte, el chico encontró uno en su almacén y me dijo: "Has tenido suerte, te quedas el último «Resident Evil Zero» de España". ¿Es cierto que ha sido

¡QUÉ RISA!
por daniel moya



descatalogado, y que solo quedan las unidades de Stock?
Ignasi. Barcelona

NA. ¡Eso no puede ser, Ignasi! ¡Cómo nos vamos a quedar sin «RE Zero»! No, en serio, nos hemos puesto en contacto con Electronic Arts, y de descatalogado, nada de nada. El juego sigue en las tiendas y hay suficientes unidades. Así que tranquilidad, que no cunda el pánico.

COLECCIÓN DE RARE-PREGUNTAS

¡Hola colegas!! Es la primera vez que os escribo aunque llevo cuatro años siguiéndoos y tengo unas dudas para vosotros:



No pierdas de vista «Sabrewulf». Es uno de los juegos más esperados de RARE para Game Boy Advance.

- **¿Sabéis si van a sacar algún nuevo juego del estupendo duo "dinámico" Banjo-Kazooie?**
- **Otra de Rare, ¿sabéis si sacarán algún otro juego del estilo de «Conker's Bad Fur Day»? Me lo conseguí de importación y aun estoy en tratamiento psicológico: ¡¡aun no se me ha pasado la risa!!**
- **Ahora una de Square-Enix: ¿Seguirá la saga Final fantasy para la GCN y la GBA o solo van a sacar uno para cada consola?**
- **Y para terminar, ¿habrá nuevo «Advance Wars»? O es mejor que me compre el segundo?**

Gracias por todo y felicidades por la reapertura de la Zona Zero. Que prosperéis y no pongáis demasiadas portadas de PoKéMoN ;
LiKeR & DuQo. E-mail

NA. Como sabes, Liker, Rare se "cambió de chaqueta" y se fue con la competencia, aunque para Game Boy no ha dejado de hacer cosillas. De hecho, el Banjo que vimos en GBA lo hicieron ellos, aunque bajo el sello THQ. Si te gustó, prepárate para alucinar con la nueva entrega que estará preparada para junio y se titulará «Banjo-Kazooie: Pilot». Pero no acaba ahí la cosa. En GBA pronto tendremos también otros dos juegos muy prometedores: «Sabrewulf» y «Its my pants», también firmados por los chicos de Rare. Las demás respuestas te las damos en plan telegrama. De Conker olvídate. STOP. Muy pronto para hablar de Final Fantasy nuevos. STOP. Algo se ha oído de «Advance Wars 3», aunque tiene más pinta que salga en DS, así que cómprate el dos que es "mu güeno". STOP. Larga vida a la Zona Zero, un bien indispensable para la humanidad. STOP. Nos mola mucho Pokémon, ¿no te parecen unos seres flipantes? Y los juegos son tremendos, ¿no?

UN FANÁTICO DE NARUTO

Hola Nintendo Acción, me llamo Christian y tengo una GameCube y me gustaria saber cuando llegara,(si es que llega) el juego de «Naruto: Gekitou Ninjataisen 2», porque ya somos muchos aficionados a esta serie. Gracias y a darle caña a la revista.
Christian de Sokolow Pérez. E-mail.

NA. Christian, deja que informemos a nuestros (menos entendidos) lectores que el juego del que nos hablas (Naruto: la más bestial lucha ninja) sigue las aventuras de un anime muy popular en Japón. Naruto es un chaval que aspira a ser el ninja más famoso de su pueblo, Konoha. El juego va de combates en escenarios 3D y con gráficos cel shading que molan todo. En Japón está siendo toda una sorpresa, capaz de rivalizar con «Soul Calibur 2». Pero por mucho que lo piropeemos, olvídate de verlo por aquí.



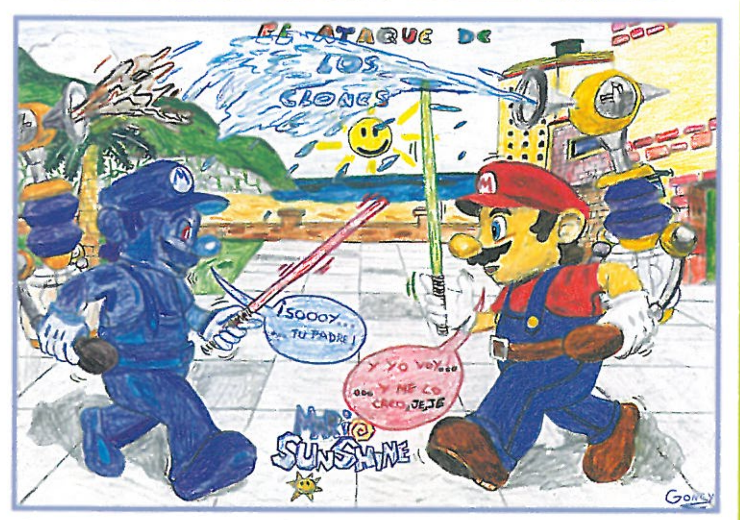
Naruto es todo un personaje en Japón, y sus juegos molan, pero no parece que vaya a pasarse por aquí.

"GOKUFAN" PIDE INFORMACIÓN

¿Cómo vais colegas? Soy un "pirao" de Dragon Ball y me gustaría saber cuántos nuevos juegos de Goku van a salir este año.
Luis Cuenca. Marbella.

NA. Es un placer, Luis. Qué tal el tiempo por ahí, soleado, ¿verdad? Menuda tentanción. Bueno, a lo nuestro. Tienes un «Dragon Ball Z Taiketsu» para ya mismo. De hecho este mes lo verás comentado en la revista. También para GB Advance habrá sorpresa con forma de RPG. Su título provisional es «Dragon Ball Z Super Sonic», y estará listo a finales de junio. Lo último es aún un rumor pero si se confirma, habrá «Dragon Ball Gaiden 2» para Cube este verano. En USA lo anuncian para agosto.

EL ARTISTA DEL MES



Gonzalo Núñez Martín, de Madrid, nos ha dejado flipando con el dibujo de Mario y su clon. Muy bueno, chaval.

P+R

(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

¿HABRÁ NUEVO KIRBY PARA GB ADVANCE?
Pues sí, nos lo acaban de soplar. Su título provisional es «Kirby Magic Mirror» y podemos avanzar que saldrá en julio.

¿SALE O NO «GOBLIN COMMANDER» PARA GAMECUBE?
Sí hombre, pregunta en tu tienda habitual. En Virgin Play nos han dicho que ya está.

¿QUÉ PASA CON LA SEGUNDA PARTE DE STARFOX?, ¿SALDRÁ ALGUNA VEZ?
Espéralo para 2005, aunque podría llegar a tiempo para navidad de este año.

¿HAY ALGÚN NUEVO ZELDA EN DESARROLLO?
Sí, y vamos a decir su título provisional en primicia absoluta: «Zelda Magical Hood», que será para Game Boy Advance.

¿ALGÚN NUEVO JUEGO HA PASADO A PLAYERS CHOICE?
Pues sí, y nos lo acaban de "chivar". «Enter the Matrix», de Atari, podéis pillarlo desde ya por sólo 29,99 Euros.

SE HA HECHO UN LÍO CON FINAL FANTASY

Hola ¡Nintendo accion! Primero queria felicitaros por vuestra magnifica revista y de las primeras en salir en los kioscos. Bueno, a lo que iba, ahí van mis dos preguntas:
- **Tengo «Zelda Collector's Edition» y ahora me estoy viciando al »Majora's Mask», pero mientras estaba jugando en el templo de la Gran Bahía se me bloqueó: ¿puede ser por la conversion N64-GameCube?**
- **Estoy un poco confundido con el «Final Fantasy Crystal Chronicles», ¿cuántos mandos y GBA se necesitan para dos, tres y cuatro jugadores? Gracias de antemano**

Jordi Araque, Santa Coloma (Barcelona)

NA. Jordi, ¡cómo estamos! A ver, respecto a tu primera cuestión, no parece problema de la conversión, sino del disco. Nuestro consejo es que llames a Nintendo España, y que te pongan en contacto con el servicio técnico o simplemente te cambien el juego. Su teléfono es 91 788 64 00. En Final Fantasy el modo multijugador es exclusivamente a través de la GBA. Tanto si sois dos como cuatro. Incluso si juegas solo también puedes hacerlo con tu GBA como mando.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



¡Alucina con los mejores juegos de GBA y GC en movimiento!

UN CD CON VÍDEOS DE POKéMON COLOSSEUM

Y mucho más. Porque en el espectacular CD Rom que encontrarás gratis con el próximo número, hay 50 minutos con flipantes vídeos de «Colosseum» y de los próximos bombazos para GameCube y Game Boy Advance.

¡NO TE LO PIERDAS!





POKéMON COLOSSEUM. *Alucinarás viendo combatir a los Pokémon en 3D.*



GAMECUBE. *Donkey Konga, Animal Crossing, Geist, Mario Tennis, Zelda...*



GB ADVANCE. *Kirby Magic, Mario Golf, Donkey Kong Country 2, Fire Emblem...*

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: Javier Domínguez
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Angel Luis Guerrero, Aleix Ibars, Héctor Domínguez, Álvaro Pulido, Juan Pablo Ordóñez, Javier Salazar, Sergio Llorente



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@axelsp.com
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/General Perón, 27 - 7ª planta
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por OJD

Hobby Press es una empresa de **Axel Springer**

axel springer




WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL
FONDOS
en color para tu movil
o llama al 806 41 69 90
envia WAP54 +
espacio y el codigo
al 7494
36335 36483 36628 35936 35499 36916 36901 35429 35471 35204 35994 36281
36170 35937 36487 36232 36648 36525 35492 37030 36904 36213
36523 I LOVE YOU 36903 36448 35365 45007 2 llamadas perdidas de Bin Laden Llamar 36518 36215 35935 REVOLUCION 37026 35542
36224 36634 36283 36305 34598 36469
36633 35563 36246 36445 36207
36442 36236 36526 37221 35439 37208
36244 35559 36912 36635 35819 37025
MovieClips
envia VIDLET10
+el codigo
del clip al 7494
NOVEDAD
PEQUEÑOS CLIPS EN TU MOVIL!!!
147627 144474 147416 144469 144112 144132
147620 144467 144094 147443 144104 147480
147457 144153 144468 144471 144492 144143
147427 147447 144475 144158 147492 147557
144135 144102 144103 147468 147468 144490
polifónicos
BUSCATONOS
PON EL TONO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO EN TU MÓVIL
SI NO VES LO QUE BUSCAS
ENVÍA TONOS49 + UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BÚSQUEDA > AL 7494
Envia TONOS49 + un espacio y el código del tono > al 7494
O llama al 806 41 69 90
84253 I´M LOVIN IT JUSTIN TIMBERLAKE
84251 ME, MYSELF AND I BEYONCE
84090 TENGO QUECO
83188 REAL MADRID HIMNO OFICIAL
83662 CRAZY IN LOVE BEYONCE & JAY Z
80025 THE SIMPSONS THEME
82172 BARCELONA HIMNO OFICIAL
84068 DU HAST RAMMSTEIN
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
80277 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
82380 DAME VENENO LOS CHUNGUITOS
84057 EN TU CRUZ ME CLAVASTE CHENOA
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
84094 HIMNO DE RIEGO REPUBLICA
84203 DOS GARDENIAS LATIN LOVERS
80096 PULP FICTION FILM
82935 NOCHES DE BOHEMIA NAVAJITA PLATEÁ
80239 FINAL COUNTDOWN EUROPE
82123 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO OFICIAL
80143 LA PANTERA ROSA THEME
80108 BENNY HILL THEME
LO+PEDIDOS
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
83808 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
83902 SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
83796 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
83599 PAPI CHULO EL CHOMBO
80174 EXPEDIENTE X TELEVISION
80269 FREESTYLER BOMFUNK MCS
80017 MISION IMPOSIBLE FILM
83675 FLIGHT 673 DJ TIESTO
84064 DARTH VADER M. IMPERIAL STAR WARS
83883 FRAGGLE ROCK TELEVISION
84067 EL EXORCISTA CINE
84446 CARA AL SOL HIMNO
83849 MOLINOS DE VIENTO MAGO DE OZ
83655 THUNDERS TRUCK ACDC
83228 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
80001 IN DA CLUB 50 CENT
80044 ROCKY FILM
80024 THE MATRIX FILM
MOVILSTATION
ENVÍA JUEGOS32 SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU JUEGO AL 7494
O LLAMA AL 806 41 69 96
Rayman Golf Cod.1010
Planet Zero Cod.1021
XIII Cod.1088
Blocks Cod.1272
Siberian Strike II Cod.1087
Gulo's Tale Cod.1017
LO+PEDIDO
1281 Six Raven Shield
1013 Nightmare Creatures
1005 Rayman Bowling
1011 Speed Devils
1012 Desailly Pro Soccer
1281 Prince of Persia Las arenas del tiempo
1018 Rayman 3
1018 Splinter Cell
1013 Solitaire
1005 Prince of Persia
1011 Siberian Strike
1012 Skate and Slam
1223 Vampire
Si dudas estamos en juegos@movilgalaxy.com
VideoJuegos
envía PJ32 + espacio y el cód de tu juego al 7494
o si prefieres puedes llamar al 806 52 62 89
NOVEDAD
Novedad BeyonceCalendar 147903
CALLOFDUTY cod CALL
DEEP PATROL cod 147395
DRAGON & DRACULA cod 147396
FROGGER SUPPER cod 147398
GALACTIC REB. cod 147399
KAMIKAZE cod 147401
LO+PEDIDO
111561 BETRIS
111564 CHESS
107159 B-MAN
110266 SPACE TAXI P.
111584 MOBIBALL
111582 M-FOOTBALL
110206 EXTREME SPEED
110209 FRUIT MACHINE
110259 SUMMER G.2004
110842 DARTS
ITALIAN ITALIAN JOB
XMEN X-MEN 2
TOP TOP GUN
SLOTS SLOTS
FORCE MOBILE FORCE
STRIP STRIP POKER
SLOT SLOTMACHINE
JACK BLACK JACK
INVADERS INVADERS
BABE BABE TRIX
SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA PARA NUESTRO PRÓXIMO NUMERO>> ENVÍA PEDIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494.
varios sms. Logos y tonos 1 solo sms. + inf. juegos@movilgalaxy.com o en nuestra pagina web www.movilgalaxy.com

EMPEZAR DESDE ZERO...

...ES OTRA HiSTORiA



Hay muchas aventuras, pero ninguna como la historia completa de la primera misión de Samus Aran. Busca el camino por las laberínticas cavernas del planeta Zebes y sálvalo de la nueva amenaza que se cierne sobre el universo.

Vuelve el héroe... y eres tú.

METROID ZERO MISSION

Sólo para Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.es